Nintendo® 任天堂獨家公認中文版

HIGH!100%N64 HARD&SOFT WORLD!透視1997年N64美麗大未來！

NINTENDO 64 大全集

底誌超值價 NT.280.



熱騰騰

23款魅力新作
AND開發中新作
完全CATALOG

燒辣辣

重量級企劃
J計畫2劇情攻略
瑪俐歐64摘星120重點

N64
奇怪大問答PLUS
CPU超頻&RGB實作心法
週邊小百科
秘技大集合

64DD
發展大預測

硬綁綁

N64硬體世界大分解
64DD威力大圖鑑

強強滾發售中全作品
瑪俐歐64
飛行俱樂部64
水上摩托車
J計畫2
超空間職棒
麻雀MASTER
飛輪瑪俐歐64
星戰火狐64
[illegible]
小叮噹
實況野球4
完全收錄／用心介紹

特製超值

獨家限量 BOUNS送！

SPECIAL MARIO KART64 MOUSE PAD

飛輪瑪俐歐64實用滑鼠墊

GOAL GOAL



スターフォックス64
STARFOX
STARFOX 64
スターフォックス
星戰火狐
只有N64才能追求的歡樂
1-4人合作/對戰任君選擇，空前未有的歡樂展露無遺！
只有N64才能表現的流暢！
在N64強大的硬體機能演出之下，本作品輕鬆達成1/60秒流暢畫面
只有N64才能辦到的感覺
透過N64獨家3D控制器以及體感週邊「衝擊震動包」的表現，完全展現最臨場的遊戲感覺！
只有N64才能創造的內容！
從宇宙到沙漠，只有N64才能創造精彩緊張的各關情節！
OH!MY GOD!
SHAKE STRONGLY!
衝擊震動包
感動不加價，臨場體驗一手包辦！
隨軟體
同綑相送
NINTENDO64
Nintendo
總代理：任天堂溥天股份有限公司



好得讓人耳目一新!?
我們不敢有漫畫！不敢登小說
開創台灣本土電玩雜誌新紀元
100%專業
說專業、比專業～軟的、硬的，我們都在行，請問有誰閒著沒事，敢把主機基板大卸八塊，寫篇文章來臭屁一番？
100%滿足
說滿足、比滿足～我們不是沒本事做雙週刊，只是不願意習炒冷飯灌水打混，堅持每月一本全方位報導內容，節省玩家口袋的鈔票！
100%本土
說本土、比本土～從頭到腳，每篇文章我們都很認真咬文嚼字，深怕照翻說廢話的豬頭作風傷到寶貝讀者脆弱的心靈。
100%搶快
說搶快、比搶快～我們每分每秒、無時不刻留意電玩業界各項大事，一週狀況立即出動！保證讓您不出門也能輕鬆了解電玩NEWS！
GOGO
PS太空戰士7 攻略噌鮮版
FFVII
GOAL GOAL
3月號
創刊號
1998電玩大遊戲完全預測
N64
64DD
PS奇怪大間答
PS太空戰士發售前綜合特集
全太空戰士系列進化論
試刊號
良心價NT 160元
每月20日
辛辣出場！
GOAL

我很臭屁因爲我很強~
一顆TVGAME旗艦級主機CPU的告白



請別把我當作是保時捷般引擎的PLAY-STATION『R3000A』，當然也更別把我看成是雙渦輪增壓引擎法拉利等級的SATURN『SH-2』，因爲在POLY GON競賽世界裡，最重要的除了畫質之外就是速度，在下就是F-1機件的NINTENDO-64『R-4300I』，我的動力輸出可不是保時捷、法拉利等級的市售標準組合架構所能比擬，大家可都聽清楚了？

或許有"鐵齒"的電玩駕駛會認爲『家用電視遊樂硬體中要想實現『虛擬實境的POLY-GON速度極限』是個不可能達成、遙不可及的虛幻夢想，但是我的『R-4300I』卻已經帶領著駕駛們飆向另一個新的夢想境界，在此之前『R3000A』與『SH2』都是心有餘而力不足!當歷經過『星戰火狐64』這場賽程之後，相信您已經心服口服、讚嘆於我的威力之下了吧？『虛擬實境的POLY-GON速度極限』就是這樣才算合格~

當然更有些人會主觀地認定，談POLY-GON的演出速度，不能只依賴CPU引擎而已，那麼您更應該實際比較RCP－TWIN渦輪系統精密組件下，在下如何以火箭炮起步的威力幹掉不太愛爭氣的『R3000i GTE』和『SH-2 VDP』等市售跑車。我的流線造型、再加上SGI 等多數的美國原廠技師的機械調校，『R3000i』和『SH-2』的感傷與無奈實在令人感慨，因爲在無情的POLY-GON彪悍競速中，唯有F1級的實力才有資格稱爲真正本色！

喜歡高速POLY-GON狂飆，請別幻想市售跑車能和原廠F1賽車湊和湊和，實際上能跟在後頭嗅嗅廢氣，就已經是件挺光榮的事，不信問問ＧＯＧＯ桑去，這位賽車好手待會兒還將好好地炫炫我呢！終於能徹底挑戰３Ｄ虛擬實境的完美高速，操控著期待已久的POLY-GON機件，開始爲我的專屬特輯展開奔馳。是不是已經有點手癢、嘴癢及心癢了？那麼請大家一起跟著我的節拍和動作！



START YOU ENGINE
R4300i TURBO ON

NINTENDO 64

NINTENDO 64®

N-64'S HARD WORLD
遊戲硬體徹底研究 04

N-64 DD
磁碟機大圖鑑 14

SUPER MARIO 64
超級瑪俐歐64 16

PILOT WINGS 64
飛行俱樂部64 20

WAVE RACE 64
水上摩托車 24

WONDER PROJECT
J計劃2 28

GLORIOUS ST.ANDREWS.
榮光高爾夫 32

MARIO KART 64
飛輪瑪俐歐64 34

KING OF PRO BASEBALL
超空間職棒 38

J.LEAGVE PERFECT STRIKER
實況J聯盟 40

MAHJONO MASTER
麻雀MASTER 42

BLASTDOZER
旋風斯巴達 44

PAWAFURU PUROYAKYU 4
實況野球4 138

小叮噹 140

HUMAN GRAND PRIX
休曼賽車 144

STAR FOX 64
星戰火狐 146

NINTENDO-64

CONTENTS

N-64奇怪大問答 49
N-64 DD購想與發展 120
瑪俐歐64 完全KO檔案 62
J計劃2 攻略劇情 90
N-64超頻大改造 56
N-64秘技大集合 124

ZERDA 64
薩爾達傳說 64 150
MOTHER 3
地球冒險3 152
TUROK
時空戰士 153
SONICWINGS ASSAULT
音速戰機 64 154
MISSION IMPOSSIBLE
不可能的任務 156
HEXEN
中世紀格鬥 157
DUAL HEROES
英雄戰隊 158
BONBER MAN
立體轟炸超人 159
MACROSS ANOTHER DIMENSION
超時空要塞 160
YOSSY ISLAND
耀西大冒險 64+大相撲 64 161
STAR WARS SHADOWS OF THE EMPIRE
絕地大反攻 162

怪力女傑 164
大盜五右衛門 166
REV LIMIT
終極賽車 168
MULTI RACING CHAMPIONSHIP
衛星賽車 170
BLADE & BARREL
雷霆直昇機 172
WILD CHOPPERS
野蠻直昇機 173
TOPGEAR RALLY
頂尖拉力賽 174
超級機器人鬥魂 175
GOLDEN EYE 007
007黃金眼 176
CHAMELEON
蜥蜴超人+J聯盟64 177

NINTENDO-64

究極的64位元遊戲硬體徹底研究

NINTENDO-64 HARD WORLD

世界首款家庭用64位元遊戲硬體NINTENDO-64，它的魅力在那裡？硬體的可能性又是什麼？NINTENDO-64硬體解讀開始。



直接將16位元SUPER FAMICOM進化至64位元NINTENDO-64，這就是任天堂最成熟的次世代家用遊戲硬體設計理念。為了因應即時處理3D CG遊戲潮流，並且一舉掃除32位元CD-ROM主機影像處理、RISC CPU能力缺失，NINTENDO-64終於完美登場。NINTENDO-64裝置了由SILICOM GRAPHIC所屬的MIPS特別改造的R系列處理器R43001，再加上SILICOM GRAPHIC特別製造的3D CG描繪引擎，就形成了本世紀最強悍的家用遊戲硬體架構。除此之外，任天堂更考慮到RAM記憶體讀取資料速度的提昇、半導體如何縮小，任天堂決定採用RAM BUS公司的RAM BUS DRAM技術。所謂的RAM BUS DRAM就是一種先進的資料傳送速度提昇系統，RAM BUS DRAM以現今高速RAM記憶體傳送資料快約10倍的速度。

NINTENDO-64更是任天堂與美國強力軟硬體廠商整合商業力量所完成的全球性戰略商品，DMA軟體公司進行硬體開發、販賣協力，WMS進行硬體開發支援，REAR負責2次元CG繪圖技術，AREAS則提供3次元影像描繪的技術與開發用的工具，當然也別忘了RAM BUS的高速記憶體相關技術的導入。從RISC CPU處理器的高速化專職，2次元、3次元CG圖解晶先的工作站用電腦同等級設計，一直到RAM BUS DRAM記憶體的高速資料傳送特性，最先進的電玩科技能量全數注入了NINTENDO-64硬體基板上，從前對32位元CD-ROM遊戲硬體RISC晶片處理能力不足，3次元虛擬實境CG影像品質頗有微詞的玩家們，這下子無從挑剔了，這就是目前最強力的POWER遊戲硬體，NINTENDO-64才是真正的次世代家用電視遊戲主機。

AC變壓器

台灣專用的是110伏特

日幣三五00元



和原先SFC主機所使用的AC變壓器完全不一樣，採組合式的接續在NINTENDO-64背面的巨形插槽室中。



次世代遊戲操控的感動

遊戲操控器記憶卡



操控器專用的記憶卡匣並不是遊戲必需配備的周邊，她提供的僅僅是遊戲中操控方式設定的資料存檔功能，因此買不買倒是無所謂，不過售價僅日幣1000元，折合新台幣還不到300元，因此買了也它不算吃虧。體感振動包的零售價位是日幣1400元，也不會超過新台幣400元，而且是附屬在「星戰火狐64」軟體上的贈送品，體感振動包能提供遊戲中的爆炸衝擊波、受攻擊時的振動感受，使得玩遊戲臨場感迫力十足，再添購一個，2人玩恰恰好喲！





日幣1400元



日幣1000元

影像與聲音倒線

64包裝盒中放置的是主機、AC變壓器、灰色操控器一隻、使用說明書等4種類，輸送影像與聲音的AV導線則屬額外購買的商品，原先SFC的AV導線完全適用於64位元的這款遊戲主機。

SFC的影音導線完全適用



S導線
日幣2500元



STEREO AV導線
日幣1500元



MONO AV導線
日幣1200元

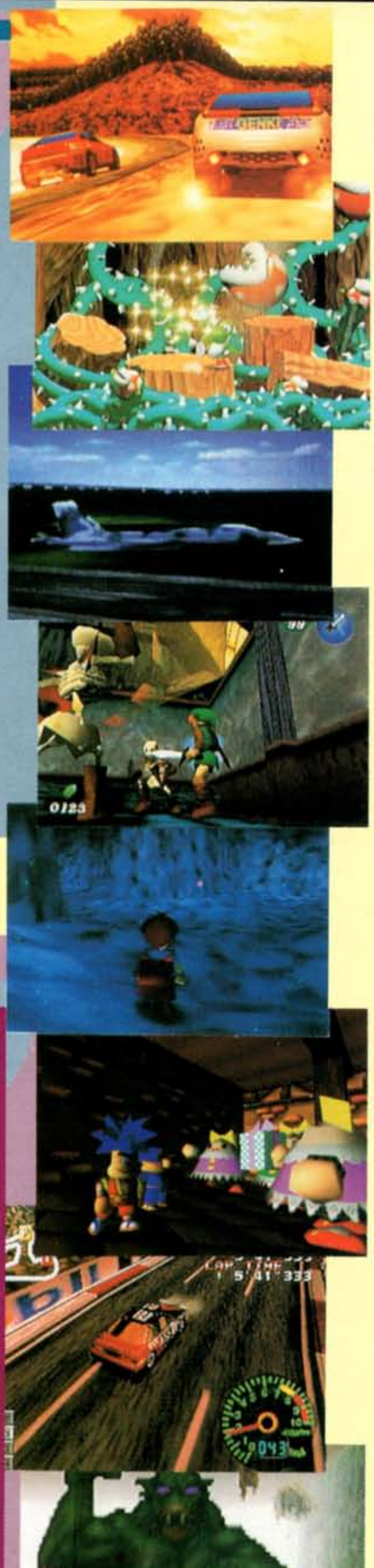


專用RF變頻器
日幣1000元



RFUV切換開關
日幣1500元





隨主機附贈的只有1P專用、2P請自行添購。

遊戲操控器組合

為了滿足電玩家的色彩要求以及對操控器獨特的不同品味，NINTENDO-64設計了6種顏色式樣的操控器組合，隨主機附贈的是標準的灰色塗裝，而隨「飛輪瑪俐歐64」附贈的則是黑、灰相間的配色，多人同時遊戲時是必需用複數的操控器，因此有必要再追加一隻。目前NINTENDO-64的第三軟體廠商正在研發裝置有連射機能、慢動作機能的操控器，未來尚會有大型搖桿發售的可能性，請多存點錢準備購買吧。



NINTENDO-64外觀掃描

NINTENDO-64標誌

這個就是任天堂的NINTENDO-64註冊商標，採用的就是NINTENDO-64（任天堂）的3D與６色操控器訴求，它正代表著這款究極64位元次世代家用遊戲硬體，３次元ＣＧ影像表現的不凡特性，任天堂的電視遊樂魅力就由這個標誌再次展現。



前面



背面





巨大的ＡＣ變壓器裝著口



根據使用地區的不同，NINTENDO-64的ＡＣ變壓器設計亦不同，台灣使用的是110伏等、日本使用的是100伏特，而美國地區使用的則是220伏特的變壓方式，我們是中國人當然110伏特是最佳的選擇也。

跟SFC比較，散熱孔數量增多了。



50PIN的擴張端子

針對NINTENDO-64機能擴張所設計的界面裝置，目前開發中的64DD快速磁氣碟片系統就是經由此介面來組合的，64DD預定在今年底隆重推出，對應的第一款軟體就是鼎鼎大名的「薩爾達傳說64」。

1996年６月23日發售　售價日幣25000元

1997年３月14日降價　售價日幣16800元





上面



底面

①電源開關

裝上NINTENDO-64專用ROM卡匣遊戲後，就一定要按上此開關，那麼就能進入64位元的最高等級影音世界，關閉此開關才能將卡匣取下喲。

②記憶體擴充端子

打開外蓋就能看到這個貼上警告標誌的36pin記憶體擴充槽，未來64DD磁氣碟片系統推出後，會在這裡追加4MBYTE（32 Mbit）的RDRAM記憶體。」

③電源指示燈

這是NINTENDO-64動作時的顯示燈，在未亮啟的情況下可進行ROM卡匣的插入與起出動作，當遊戲進行中此顯示燈亮啟時，上述的動作不可進行。

④重覆按鈕

想重新回到遊戲標題畫面，或者是不想再玩下去時，就可以按下此重覆按鈕，別人在進行遊戲時，你誤觸此按鈕，那麼被K一頓算你活該哪！

⑤操控器連接插槽

可同時4人遊戲的4組操控器連接插槽設計，在NINTENDO-64的操控器插槽上標示有「。」的數量，點數最大的左側4個點，就是4P的位置。」

⑥卡匣插槽

NINTENDO-64的ROM卡匣就是由此處置入的，和SFC設計一樣，具有防止灰塵進入的防塵設計，但是沒有電源啟動時卡緊卡匣的安全設計。

⑦ROM卡匣

和SFC的ROM卡匣外觀上完全不一樣，這是避免玩家有所混淆的全新卡匣外觀設計，目前容量最高達96Mbit，未來將朝12Mbit邁進。

⑧影音輸出插槽

使用SFC專用的影音導線就能將NINTENDO-64的遊戲畫面、背景音樂在電視上放出來了。請別忘了一定要使用S導線，那才叫完美啦。

NINTENDO-64操控器撿視





❷A・B按鈕

跟SFC操控器比較起來，NINTENDO-64操控器僅設計了A、B 2個按鈕，為了配合3D微動旋鈕、符合人體工學原理，這個操控器A、B按鈕設計位置是最恰當不過了。

❶十字方向鍵

十字方向鍵具備著四方向、八方向移動分明的優點，對於遊戲中屬於平面的2D影像（SLG或RPG、AVG等等），此部份扮演著非常重要的角色，因此十字方向鍵的功能是有其重要的任務呢。

❸開始按鈕

和SFC有所不同的是少了SELECT（選擇鈕）按鈕，不過其鮮明亮眼的紅色START按鈕則中規中矩的安排在操控器中央位置。按下此按，NINTENDO-64世界就此展開。

❹C按鈕組合

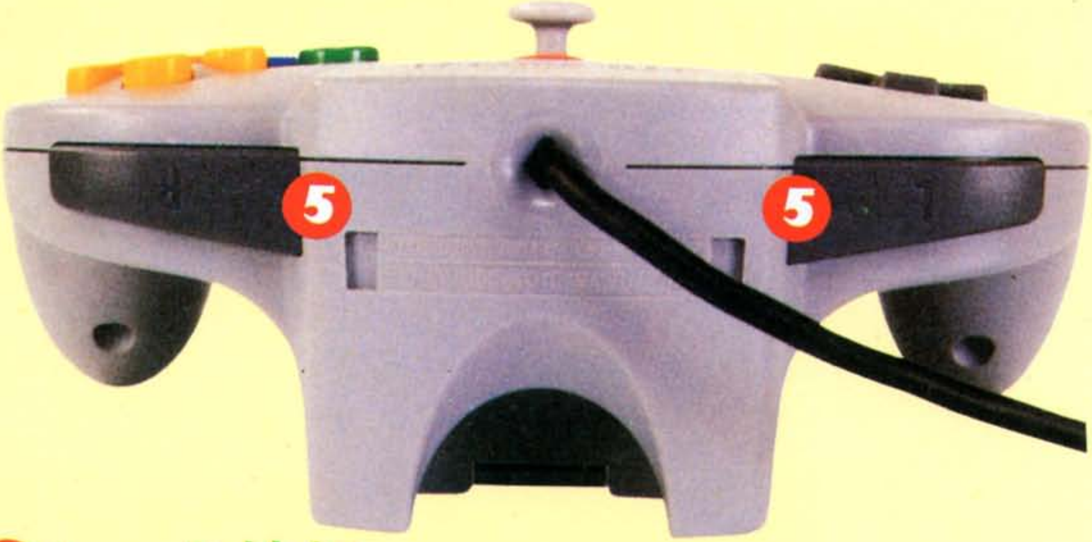
由於NINTENDO-64的對應軟體絕大部份屬於3次元的虛擬實境內容，因此必需搭配更多靈活的三度空間操探視點，而有關視點的切換就是這四顆黃色按鈕來進行動作。

操控器大革命

事實上遊戲家從NINTENDO-64專用操控器已經可以拋開一切疑慮，NINTENDO-64果然就是真正的虛擬實境遊戲主機。革命性的操控器設計理念就由3D微動旋鈕得以証實，所謂的次世代遊戲硬體，當然必須匹配次世代的3D微旋鈕操控器。



操控器比較簡表	SFC	N64
START按鈕	○	○
SELECT按鈕	○	×
A、B按鈕	○	○
C按鈕組合	×	○
X、Y按鈕	○	×
3D微動旋鈕	×	○
十字方向鍵	○	○
L、R按鈕	○	○
Z按鈕	×	○



❻ 3 D微動旋鈕

這是NINTENDO-64有別於其它次世代32位元主機操控器的三次元操控設計，32位元次世代主機辦不到的360°自由自在操控空間，NINTENDO-64絕妙的辦到了。號稱次世代遊戲操控感動的３Ｄ微動旋鈕，透過指尖微妙的推動，即能表現出。小腳步移動、跨步行走、急速奔跑、兜圈圈等３度空間的移動操控內容。習慣傳統十字方向鍵的玩家請一定得跟上次世代遊戲的潮流，想想看利用３Ｄ微動旋鈕玩賽車遊戲時輕鬆過彎的精彩甩尾操控技術，若是由十字方向鍵來表現不撞牆壁才怪！所以抱歉了，玩３次元虛擬實境遊戲，十字方向鍵請好好休息吧。

❺ L 、 R按鈕

和SFC一樣的LR按鈕設計，這２個按鈕可運用於賽車遊戲中的換檔動作，當然也能使用於RPG遊戲的視窗開啟，基本上是依對應軟體內容而有所使用上的定位。好的設計就必須沿襲下來，NINTENDO-64R、L按鈕正是如此。



❼ Z按鈕

Z按鈕的位置最適合當做槍扳機來使用，而且在賽車遊戲中充當剎車或油門也是挺不錯的操控安排，未來槍戰遊戲就全靠它啦。



操控器記憶卡插槽

這就是隱藏在操控器背面的NINTENDO-64操控器最大機密，只要接續上NINTENDO-64要用的操控器記憶卡匣，就能具備有PLAY STAION或SATURN記憶卡匣的功能，只不過這部份的功能主要是應用於記錄有關操控器設定的資料，她是無法記錄遊戲的存檔內容的，只是能夠記憶操控上的設定在玩遊戲時，就不必花時間於操控按鈕上的排列，對懶人而言果然是一大福音。



NINTENDO-64機板解析

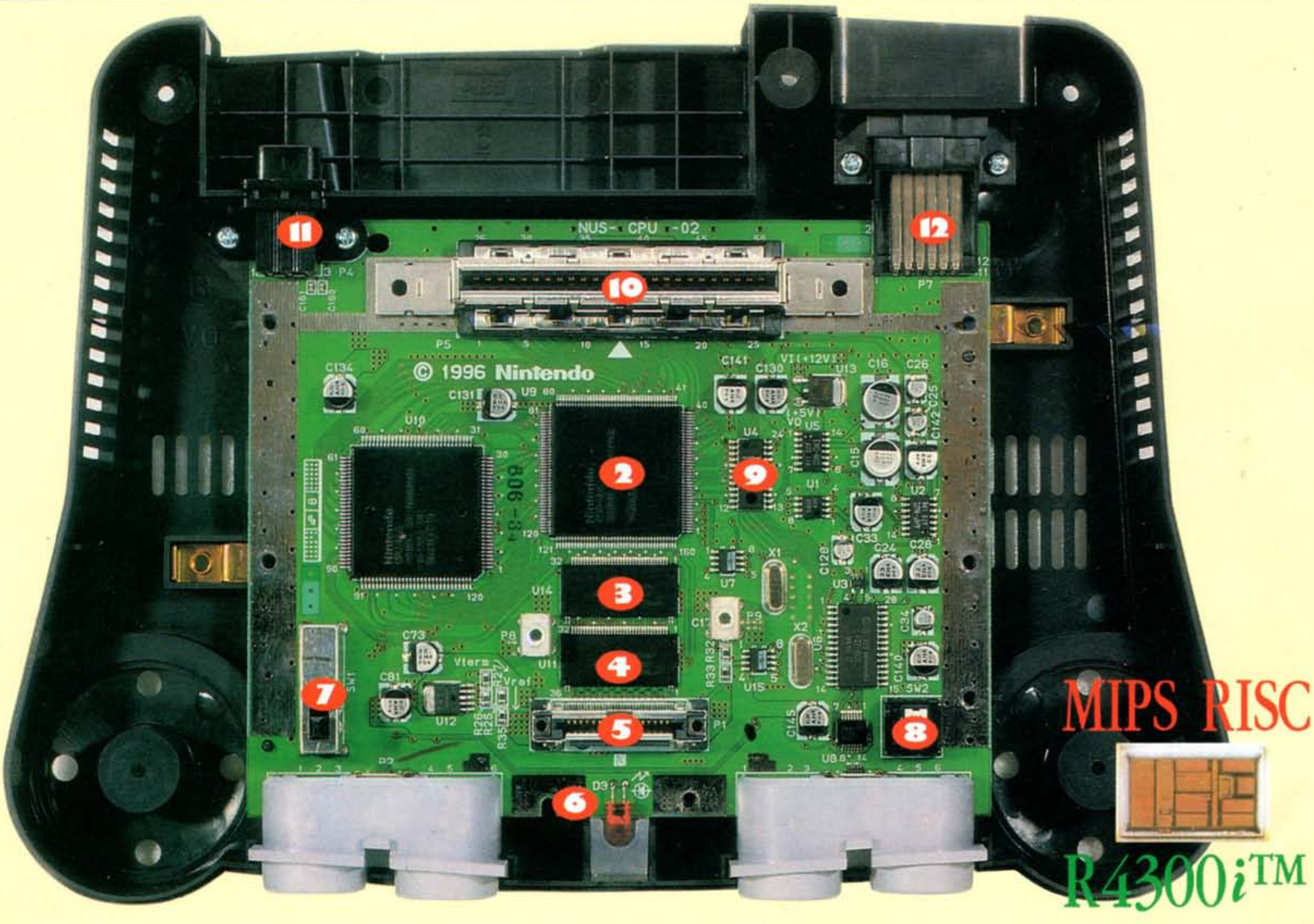
N-64 機板圖說

①MIPS RISC　晶片　R4300i
②RCP晶片
③RAM BUS DRAM
④RAM BUS DRAM
⑤RD RAM擴充插槽
⑥LED指示燈
⑦重覆開關
⑧電源開關
⑨影像輸出晶片
⑩卡匣插槽
⑪電源輸入端子
⑫ＡＶ輸出端子

N-64 機板性能規格表

■處理器	64位元RISC CPU R4300i　動作周波數①93、75MHZ
■工作記憶體	②RAM BUS DRAM 36Mbit　傳送速度最大每秒4,500Mbit
■影像資料處理器RCP	③ＳＰ（聲音１影像處理器） ④ＤＰ（POLY GON描繪處理器）動作周波數62.5MHz
■畫面解析度	256×224至640×480 dot
■顏色機能	⑤最大32位元ＲＧＢＡ彩色繪圖檔案輔助基版標準21bit色彩輸
■影像機能	最高級電腦向量繪圖特性 ⑥向量貼圖輔助機能 ⑦向量貼環境加工、陰影測示、陰影修正 ⑧Ｚ值計算

■主機尺寸及重量　長190mm×寬260mm×高73mm重約880g
■ＡＤ變壓器尺守及重量長74mm×寬114mm×高44mm重約250g
■操控器尺寸及重量　長152mm×寬158mm×高58mm重約230g



向量貼圖輔助機能

將由線條構成的POLY GON架構貼上適當的圖案材質，就變成了幾近真實的圖型，而且還會像真實的物品般讓人分不出真假來，這就是紋理描繪、向量貼圖的魅力。在次世代32位元遊戲的世界裡，當POLYGON圖型擴大時會隨著將圖型的擴大部份變得有如馬賽克般的粗糙放大方塊，使得POLY GON變得難以辨認其原本形狀，在NINTENDO-64上可就不一樣了，它加裝有向量貼圖的輔助機能，當POLY GON圖型在擴大時，其產生的圖型毛邊、鋸齒狀線條、擴大後的顏色空隙，都能完整修正、填補成原先記憶圖型檔案的原始形狀。和次世代的CD-ROM硬體比較起來，很明顯的NINTENDO-64超越甚多，這就是決定性的關鍵，NINTENDO-64才是最佳的POLY GON描繪專家。

向量貼圖環境加工

發售中的32位元CD-ROM主機無法表現的複數陰影指定、金屬反射質感，NINTENDO-64輕鬆達成。貼圖環境加工是指對光線照射物體時，表現出最正確的陰影效果，因此反舉POLY GON的金屬反射質感、半透明效果、倒影效果都能利用向量貼圖環境加工來實現。

調色盤（色彩）

NINTENDO-64對畫面可使用的顏色最為講究，它採最大的32bitRBGA彩色繪圖檔案輔助系統，標準21bit色彩顯示210萬色的處理特性。一般顏色顯示是採RBG 3色混合輸出方式，而NINTENDO-64則採RGBA的色彩輸出方式，所謂A指的就是無限顏色的意思。而且NINTENDO-64一個畫面能同時顯示的顏色更是居所有遊戲硬體之上呢。





動作周波數93.75 MHz

MHz就是處理器其動作基準規則信號脈衝周波數，因此處理器演算處理速度越快，信號脈衝周波的數據就越大，早期PCENGINE脈衝周波數是7.16MHz、MEGA-DRIVE脈衝周波數是 8 MHz，中期的SUPER FAMICOM脈衝周波數是10MHz。而號稱次世代遊戲硬體的SATURN脈衝周波數則是28.6MHz ×2（ 2 枚SH-2同時動作時），PLAY STATION脈衝周波數是33.8MHz，和NINTENDO-64脈衝周波數93.75比較起來，果真是相差甚大。雖然僅憑處理器脈衝周波數是無法証實各個處理器演算能力的差別性，不過就整體演算能力－速度的資料來研判，NINTENDO-64的R43000i，還是最快速的次世代級處理器。

Z值計算

想要正確的觀看一項物品就必須能夠從各個角度、視點去做立體式的分析，那麼表現在電視遊戲軟體中，就必需描繪成POLY GON的形體來動作。2次元的平面繪圖是由X軸與Y軸來組成，因此並不能顯示出物品的景深角度，若是加入了Z軸就變成了3次元的立體圖像，次世代32位元CD-ROM硬體在處理POLY GON圖型其景深的距離，是採POLY GON與POLY GON之間的距離來計算，而NINTENDO-64則採最高級的點單位來計算前後的距離數值。

SP（聲音／影像處理器）

在NINTENDO-64硬體上搭載了積集化的RCP晶片，而RPC晶片則由SP與DP兩個處理器來構成，SP負責的部份是POLY GON座標的計算、平面2D影像的動畫拼合、聲音處理等等工作。SP部份不管是在計算POLY GON圖型的座標位置、2D動畫拼合圖型上都比次世代CD-ROM硬體來的快速且出色，它不像PLAY STATION著重於3次元POLY GON演算、也不像SATURN採2次元與3次元平衡理論，NINTENDO-64的目標是要做就做最頂尖的表現。

DP（POLY GON描繪處理器）

RCP處理器構成的另一個部份就是DP處理器。DP的工作就是向量貼圖（在POLY GON的圖型上描繪圖案、貼上各種紋理素材）、顏色的加工、影像監視與資料形式之變換。POLY GON描繪出來的圖型其光源照射下的陰影、顏色的計算、半透明效果的處理，都是32位元的PLAY STATION與SATURN所無法比擬的。除此之外，尚追加有向量圖輔助機能與環境加工等高等級POLY GON描繪機能，這下子32位元CD-ROM硬體只能吹鬍子瞪大眼囉。

RAM BUS DRAM

RAM BUS DRAM的技術是由美國RAM BUS公司所開發的新時代資料速度提昇系統，該公司於1990年3月設立，總公司設在加州的電腦技術總部。作業的空間若越為寬廣，則表示作業的內容越顯複雜，同時處理器處理所花費的時間就越長，而且意味著資料傳送時容量的大小、時間快慢決定了作業的整體結果。NINTENDO-64配置了36 Mbit的RAM BUS DRAM，能夠在1秒內傳送約500Mbit的資料量，就因RAM BUS DRAM的高速資料傳送特性，使得R43000i，處理器更可以高速的處理大量的資料，因此不管是畫面的解析度、顏色等等資料都能比次世代32位元主機更勝一籌，這就是RAM BUS DRAM快速部隊永遠可能的任務。

NINTENDO-64運用

準備將NINTENDO-64至包裝盒中取出

外觀印象極為美式風格的NINTENDO-64包裝盒打開後，看到的就是使用說明書。在包裝塑膠套上用紅色警告字體印刷著4種國家文字，請仔細看完說明書中記載的各項資料才能放心的準備玩遊戲。







ＡＣ變壓器與操控器裝妥

將ＡＣ變壓器標示有三角形圖形的正面，朝NINTENDO-64背部的ＡＣ變壓器裝著口置入組合，接著把附贈的操控器接續到最左邊１Ｐ的操控器連接插槽，在電源尚未開啟時請別觸碰３Ｄ微動旋鈕，這樣會形成３Ｄ微旋鈕遊戲中的錯誤動作。





與電視連接

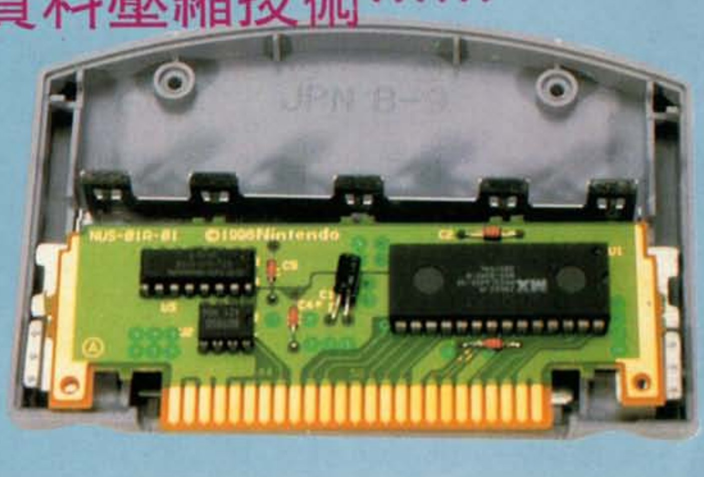
在NINTENDO-64包裝盒中是不附贈連接電視用的ＡＶ導線的，原因是ＳＦＣ的ＡＶ導線與NINTENDO-64完全相容。連接ＡＶ導線的方法，故障排除完全和ＳＦＣ一樣，如果買了新型電視，那麼就可以添購更高級的Ｓ端子導線。

ROM卡匣的祕密是？

目前NINTENDO-64卡匣內的ROM容量是一枚64Mbit的晶片，但是在經過資料壓縮之後，卻能在64 Mbit的ROM中存入96Mbit的遊戲資料（飛輪瑪俐歐64），未來再透過任天堂與哈德森軟體共同研發的特殊資料壓縮技術，一枚64Mbit的ROM晶片最大可存入500Mbit的資料。除此之外通訊電話回線遊戲正由「SETA」公司研究開發中，此技術亦屬個人電腦等級水準。NINTENDO-64 ROM卡匣遊戲不採電池記憶方式S-RAM，使用的是半永久性可寫讀的EEP-ROM來做為遊戲過關資料的存提動作。硬體一流，軟體也是高水準的NINTENDO-64。



資料壓縮技術……







通訊對戰機能……

進行電源插座連接

和主機有關的ＡＣ變壓器、操控器、ＡＶ導線都接妥了，接下來就是將NINTENDO-64　ＡＣ變壓器的插頭給插到家中電源插座上，買水貨的玩家們最好再添購一個110Ｖ轉100Ｖ的變壓器，因為台灣的電流比日本多了10Ｖ呢。





ROM卡帶裝上

在遊戲中請千萬別將卡帶拔起來或插置上去，唯有確定主機是屬於電源關閉的情況下，才能進行卡帶的啟出與置入，如果硬是「鐵齒」的話，那麼你的NINTENDO-64就有可能駕鶴西遊（掛掉）、英年早逝了。







開啟主機電源開關

輕輕的將NINTENDO-64主機面板的電源開關向上推，主機的LED電源顯示燈就會亮起來，那麼請遵循遊戲畫面的指示按下操控器開始鈕，NINTENDO-64的R43000ｉ、RCP、RAM BUS DRAM、ROM卡匣中的遊戲程式，正等著你下達歡樂指令喲。

美國版遊戲的魅力是？

日本版的遊戲軟體廠商們正不眠不休的加大馬力、全速製作中，但是美國版的遊戲卻一款又一款的在海外地區狂賣特賣，這些美國版的NINTENDO-64軟體例如格鬥對戰的「血腥殺手」、斷頭斷腳的「究極真人快打」、流汗在冰上的「３Ｄ曲棍球」、轟爛異形怪物的「毀滅戰士64」、電影正重新上演且越來越熱鬧的「星際大戰」、穿泳裝小姐狂呼鬼叫的「美國公路賽車」，日本版NINTENDO-64不能玩就是不能玩，而且絕大部份還不準備改成日本版本呢。不過沒關係，在台灣買得到NINTENDO-64的上述美國版軟體，而且連專用的軟體轉接器也買得到。轉接器的價錢是250左右，而美版NINTENDO-64軟體則在2500元左右，在NINTENDO-64軟體尚不足的現在，沒有理由放棄美版NINTENDO-64的遊戲吧？



N-64 UNIVERSAL ADAPTER









N64 DiscDrive 外觀大圖鑑

64DD基本身分資料	
FORMAT容量	64MByte
可覆寫容量	約20至32MByte
資料傳輸速度	1MByte／每秒
連續傳輸速度	64MByte／81秒
資料搜尋時間	平均150ms（每一磁區約10ms）
開機時間	1.9秒
記錄方式	雙面磁氣記錄方式
主機尺寸	長260mm 寬190mm 高78.7mm
軟體尺寸	長101mm 寬103mm 高10.2mm
主機重量	重1.6公斤
軟體重量	重43公克
其他機能	ERROR錯誤修正機能

●控制器端子

要想多人一起同樂嗎？是誰規定還要另外再買多人用手把擴充器？只要您爽，N-64隨時爲您”四肋插刀”。俗話說得好：見山不是山，又有誰規定控制器端子只能匹配控制手把？隨著未來N-64普及性提高，任天堂還準備發展鍵盤、滑鼠以及光線槍等（其中滑鼠已經確定對應瑪俐歐繪圖）奇奇怪怪一籮筐週邊，到時候通通可以利用這四個端子孔一齊與N-64歡樂來電唷！

●64DD主體

任天堂公司真是越來越有設計的概念啦！64DD和N-64主機合體的模樣還真是有夠”速配”，一點都不會讓人看不順眼。主機加上這部64DD的總高度大約是15公分左右（DD本身高約8公分），總重量則大概2．5公斤。另外寶貝的64DD也不必像以前磁碟系統一樣必須外接界面到主機，僅需透過50PIN 的擴充端子接上主機底部的擴充槽即可，同時主體的威力能源供應也全權交由主機負責，不必再另接電源。

64DD相關名詞說明

●FORMAT容量

用過磁碟片吧？（敢發誓沒用過？）每次使用前不是都需要先所謂格式化一次嗎，這個動作就是FORMAT。大部分的磁碟片都必須先經過這個程序把內容規劃成許多個小磁區，而資料則會先後或連續儲存在這些磁區內。就好像您的雜物也會用各種抽屜裝起來分區存放意思是一樣的。而一般的MO（個人電腦上一種可供讀寫的碟通稱，目前多用於存放圖檔之用）雖號稱有230Mb的容量，但經過FORMAT後大多僅剩下大約226Mb左右，而64DD磁片規格所指稱的FORMAT容量大概也是這個意思。



●SEARCHING-TIME（搜尋時間）

對一般磁碟機而言，所謂的搜尋時間（不是我們要故意把名詞弄的跟人家不一樣，好像在個人電腦上沒幾個人會把這個名詞講成探索時間，我還DISCOVERY哩！）指的是讀取頭讀取資料移動到該資料區時所需花費的移動時間。不但如此，一般音樂CD及其他CD-ROM的雷射讀取頭也是相同的道理。說到這裡順便再告訴大家另一個小常識，一般而言磁碟片的資料存放方式大多是由碟片外側算起由外而內，CD則恰好相反由內而外，不知道這樣的說明大家是不是聽得懂？



●ERROR-錯誤修正機能

在資料傳送過程中常有因為電器的雜訊影響甚至干擾，而導致錯誤的發生，64DD雖然意義上不過是部家用主機的週邊，但在機能上卻也加上了這項機能，如果發生了因為上述原因導致資料傳輸錯誤時，64DD將會自動檢知而再次傳輸。



記憶體擴充槽

有關這個部份在前面的硬體篇已經提過很多，所以在此也就不再多說，不過任天堂已經正式決定在64ＤＤ發售時將會附加擴充用的ＲＡＭ（４Ｍ，而且不另收錢），這樣的作法在於補充主機先天的硬體效能、演算速度以及減少讀取的次數（就有點像是個人電腦升級的方式）。同時也會附加特殊的拆裝工具，好方便使用者可以自己在家動手ＤＩＹ升級。不過說歸說，有能耐可以自己拔掉舊品換上新品的玩家應該是不多，到時最好還是請可愛又可敬的店家老闆幫我們服務會保險些。

卡匣插槽

我插我插我插插！這個地方目前很抱歉僅能容許N-64的卡匣在此撒野。在任天堂尚未公佈其他的週邊支援計畫之前，千萬別無聊把超任用超級GAME-BOY或是SEGA的32ＸMD專用界面給拿來插插看！

讀取指示燈

不讀絕對不亮，一讀絕對就亮，和主機的電源指示燈一樣，絕對不會只是用來裝飾好看，主要用途在於提醒使用者千萬別在碟片還在存取時，就粗魯地把退片鈕給壓下退出，一個不小心不但容易使寫入的內容莫名其妙地消失，甚至還會導致軟體或是硬體本身也受到損傷。千萬記得就跟在外開車一樣，看到紅燈絕對嚴禁妄動，ＯＫ？

ＥＪＥＣＴ退片鈕

看樣子也知道，這個鈕的功用就是壓下後碟片就會馬上”彈”出來，由於小本經營礙於成本，這個鈕很抱歉是採用機械手動式，別幻想會和一般音樂CD一樣按下去會緩緩退出來。

磁碟片插入口

總不會不知道這個地方在幹啥的吧？答對了就是碟片插入處。附有防塵蓋除了可防止灰塵外，更可以別擔心您沒事還把手指頭塞進去。

64ＤＤ專用磁碟片

很多人說64ＤＤ的專用磁碟片很像個人電腦上新興的儲存媒體ＺＩＰ，只是這項東東讀取的速度似乎慢的有點誇張，但願64ＤＤ不會和它一樣。既然外表很大，因此肚子裡的容量自然也不小，號稱64Mbyte（請注意是64Mbyte，不同原本的卡匣容量64M哦！）可是相當於８倍的瑪俐歐６４容量呢！另外讀取的速度也很臭屁，據任天堂所公佈資料顯示大約可和６倍速的CD-ROM平起平坐。在目前最愛用大容量來包裝遊戲劇情的流行風中，誰說只有PS和SS可以推出所謂多片裝的軟體？64ＤＤ將來也是預定將推出多片裝的計畫唷！



スーパーマリオ64

SUPER MARIO64

超級瑪俐歐64

●發售日期	1996／6／23	●遊戲容量	64M
●日幣定價	￥9800	●遊戲類別	ACT
●對應週邊	內含電池記憶	●遊戲人數	1人
●製造廠商	任天堂		

瑪俐歐的冒險展開了序幕

接受碧琪公主招待快樂的跳出水管的瑪俐歐。由眼前的香菇城堡開始，開始瑪俐歐的冒險旅程。由記錄檔開始，或是遊戲失敗結束也會由這裡開始喔。

這裡被小山與美麗的海所包圍著。蝴蝶也在飛舞著。有不少障礙物的這個地方，最適合一邊搖著自傲的鬍子，一邊展開各式各樣的練習了。

把門打開進去看看，庫巴的聲音……。看來似乎碧琪公主被庫巴捉走的樣子。在一樓大廳的廣大牆壁上有著幻想風格的畫。雖然有著許多門卻也只能進入其中一個。慢慢的打開門進去時其中一幅畫……。







▲似乎連給瑪俐歐招待信的碧琪公主也被關進畫中的樣子，快點將她救出來吧





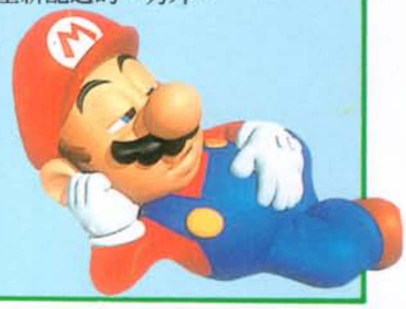




▲▶雲龜兄弟將冒險以攝影機收錄下來，也就是說以他所見的視點來進行遊戲。也能夠變成瑪俐歐的視點喔！

這次的瑪俐歐表現力更豐富

瑪俐歐的語言是英文。當打倒敵人擺出V字動作時，會得意的說「HERE WE GO！（嘿、出發囉！）」之類的話，雖然原本是義大利移民。所以在被敵人打到的時候會用義大利文叫出「MAMMAMIA！（媽媽咪呀！）」等等的詞語。雖然瑪俐歐的聲音是由美國的配音員來重新配過的。另外，脫下帽子後出現的褐髮。雖然黑鬍子搭上褐髮看起來蠻奇怪的並非只有豐富的動作表現，瑪俐歐的演技也是值得一再玩味的喔。



NINTENDO 64 操作使用方法



●Z鈕
(1)左顧右盼
(2)跳躍後按■Z鈕爲屁股攻擊

●開始鈕　遊戲開始／中途暫停

●ＬＲ鈕　特殊視點切換

●C鈕
視點位置切換調整

●ＡＢ鈕
■A鈕：(1)一般／跳躍
(2)水中／游泳
■B鈕：拳打／腳踢攻擊

●3D微動旋鈕　瑪俐歐的移動操作

遊戲的進行方式

接近發售日期，終於『瑪俐歐６４』的全貌也明朗化了。首先，成為這次冒險舞台的路線數為15，每個路線都有準備有６個迷你劇本（星星）。在每個劇本中，都隱藏著１個威力星星，就這樣一面收集一面朝向庫巴所在的追加路線前進吧。



注意這邊！

在各路線中隱藏的６個威力星星，並不需要照順序取得。總而言之，將未過關的劇本作為下次的目標，在附屬標題上，會顯示出是否有威力星星的提示喔。

舞台構成

●路線１ —— 星星 1／星星 2／星星 3／星星 4／星星 5／星星 6

■

■

■

■

●路線１５

●追加路線１——與庫巴的對決

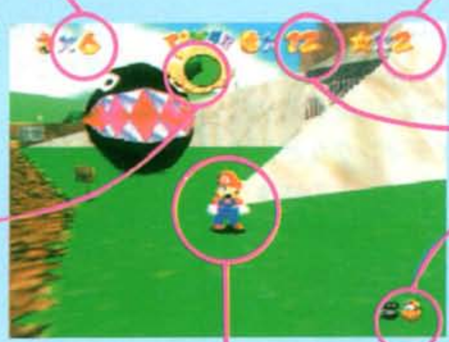
●追加路線２——與庫巴的再戰

●追加路線３——與庫巴的最後戰鬥

●隱藏路線（有複數）

接下來，最令人注意的目的，就是取得隱藏在15＋α個路線中的星星。因為開始時香菇城的門被上了鎖，能走的路線有限。不過，因為星星也有著代替開門鑰匙的作用，所以收集到某個程度就能打開新的路線，往下一個路線前進喔。在各路線內重要地方設置的陷阱與機關讓人感覺像是運動競賽一般。相信任何一條路線都應該能夠滿足玩家。另外，要取得威力星星的話要與路線中的頭目對決，以及解開各式各樣的謎題不可。不過，在某個地方一定會隱藏有提示，只要動動腦筋就一定能夠順利的過關。

將畫面的標示完全熟記!!



玩家的殘餘人數
瑪俐歐的人數。失敗的話會減少１人。全滅的話遊戲就結束囉。

收集的威力星星數量

收集的金幣數量

體力表
瑪俐歐的體力。被敵人打到受傷就會降低。降到０就算失敗１次。

攝影機的距離
能夠確認現在遊戲中的視點是瑪俐歐還是雲龜。

Ｎ６４的瑪俐歐有著細膩的小動作！



◀熟悉的金幣。收集once100枚瑪俐歐的人數就會增加喔。



◀屁股著火的瑪俐歐。哇！快想辦法滅火！

這次讓玩家看看瑪俐歐的一些小動作與失敗時的反應。另外，雖然攝影機在某個地方看著，不過毫不在意的演出方式更讓玩家覺得很自然。

取得舞台中的威力星星吧.!!

在瑪利毆打倒庫巴之前

城裡有3種門。有普通的門，以威力星星數量來打開的門，以鑰匙打開的門3種類。首先將各路線中隱藏的6個威力星星湊齊。直到能夠到庫巴的所在處。之後將庫巴打倒取得鑰匙就行了。以這種方式開始展開冒險的世界。

(2).取得威力星星



▲威力星星的名字就是表示所在場所的提示

1個路線中有6顆威力星星，它們都有其各自的名字。將敵人打倒、比賽中獲勝、撿起掉落的東西、或是將路線中的8枚紅色金幣全部收集，有各式各樣的方法來獲得威力星星喔。

(1)進入路線(畫)中

為了開門而需要的威力星星，隱藏在各式各樣的路線中。總之不進入路線中是不行的。路線總共有15個。找到在城中的畫跳進去就OK啦。不過，除了畫以外要跳進去的地方似乎也有很多的樣子。



▲當瑪俐歐接近時，只有會產生水波的畫能夠進去

(3)把門打開

能夠以威力星星打開的門有寫著數字。擁有數字以上的星星數量就能夠進入。因為只要收集必要數量的星星就能進入新的世界，所以不必將1個路線中的6顆星星全部收集。



▲並非只有門，以星星數量為進入條件還有許多的地方

朝向下一個路線

攝影機做任意角度的切換



攝影師是雲龜喔

由雲龜扮成的攝影師來看的角度。雖然這是在遊戲中的玩家視點，不過能夠用C鈕在遊戲中作視點的切換。只不過，兩種模式的角度與操作方式有些許的不同，請依照場合來分開使用。



雲龜◀▶瑪俐歐

按R鈕一次就會接近瑪俐歐，能以瑪俐歐的視點來看周圍的狀況。平常用這個視點來進行遊戲或許也不錯。

雲龜◀▶停止

基本操作與雲龜◀▶瑪俐歐相同，按著R鈕的時候，將攝影機位置固定。要固定角度時○。



記好使用3D搖桿的操作方式

3色的星星金幣

金幣的枚數除了能讓瑪俐歐增加1UP，也是能回復體力的美妙道具。另外，隨著金幣顏色的不同回復度也有差異。



黃色金幣

◀金幣枚數＋1。1枚能讓體力表回復1。是最常見的金幣。



紅色金幣

◀黃色金幣2枚份。每個路線一定會放置8枚，1枚能讓體力表回復2。



青色金幣

◀相當於黃色金幣5枚份的重要金幣。而且體力表也能回復5。

瑪俐歐的 輔助道具

與到處都有的金幣不同，是只在某些地方才有的貴重道具群。相對的效果也拔群！任何一個道具，都能替瑪俐歐帶來極佳的幫助，要好好的活用。



旋轉心

◀通過心的時候，體力就會回復。如果不斷通過的話，就能回復許多。



1UP香菇

◀取得後會增加瑪俐歐1人的不可思議香菇、隱藏在路線中的某個地方。



龜殼

◀踩到烏龜後留下來的龜殼。瑪俐歐坐在上面時，幾乎是無敵狀態！

裸體烏龜

◀純耍寶。被拿掉龜殼的烏龜裸體照。好像相當冷的樣子……。

3色的帽子

羽毛、金屬、變成透明瑪俐歐的帽子由3色的方塊中出現。在某些舞台中，沒有這些特殊帽子也可能無法取得威力星星，發現這些的時候要仔細的留意喔。



紅色方塊

出現道具
羽毛帽子



綠色方塊

出現道具
金屬帽子



青色方塊

出現道具
穿透帽子



◀變成能在空中自由飛翔的羽毛瑪俐歐！



◀外表慨來相當的有質感。金屬瑪俐歐是無敵的。



◀能穿透金屬網與特殊牆壁的透明瑪俐歐。

只不過

沒有實體化就無法繼續下去

其實這3色的方塊，在最初都是半透明非實體化，當然拿不到裡面的帽子。簡單說，就是碰不到方塊啦。要讓方塊實體化來拿取帽子，只要按下在遊戲中某個地方的開關就行了，不過這還真不容易找到。有耐心的仔細找吧。

例如紅色方塊的時候



透明狀態

按下紅色開關後





漂亮的實體化

▲這裡以紅色方塊為例，綠色方塊配上綠色按鈕，將相同顏色的按鈕按下。



パイロシトウイングマ64

PILOT WINGS 64

飛行俱樂部64

●發售日期　1996／6／23
●日幣定價　￥9800
●對應週邊　內含電池記憶
●製造廠商　任天堂
●遊戲容量　64M
●遊戲類別　SLG
●遊戲人數　1人

重生的模擬飛行名作

在36個舞台中自由飛行

因為前作在超任上是在六年前就已經發行的緣故，想必有很多人是第一次聽到這個遊戲名稱的吧！在這個版本中和它的名字所表示的一樣，是前作N64版。在系統、角色設定以及舞台等所能夠看到的部份上雖然都已經變更過了，但是最基本的理念「在天空中自由地飛翔」這點倒是不變的，只是用了新的形式去表現它。

在前作的時候雖然也算是很成功，但是當時似乎已能感受到「要是硬體能更強點的話一定可以讓它更有趣的」這點在這次的作品中可以說是已經得到驗證了。



三種類的機體

加入了新的直昇機，連以往的滑翔機和火箭腰帶等算起來一共有三種機體了。



三種類的徽章

這次採用了得分制，依據所得的點數可以得到金、銀、銅等不同的徽章。



四種類的區域

這次的舞台是四個島嶼，比起前作來說舞台是更為寬廣了，就算只是到處飛也很好玩。



在每個機體時都分別有從新手使用的初學者級一直到所嚮往的P證（飛行員）等級這四個階段。如果想要前進到下個等級的話就必需要完成所設定的目標，得到足夠的分數。



HANG GLIDER

這個機體在前作中也有登場。但如果沒有上昇氣流的話就會開始往下掉，另外因為在著地的時候也是最為困難的，想必讓許多玩家吃了不少苦頭了吧。使用它的話要隨時注意有上昇氣流的地方。

ROCKET BELT

如果玩者不記得洛杉磯奧運開幕式的場景也應該還記得它在前作中所表現出來的趣味性。在這次的版本中它的操作性也已經得到提升了。



GYROCOPTER



在上面的螺旋槳其功用並不是要讓機體上升，而是要當作機翼使用。與其說它是直昇機可能還是比較接近輕型飛機的吧。在上面隨時都準備好可以發射的飛彈是可以滿足男性強烈的破壞衝動的好裝備。

NINTENDO 64 操作使用方法



●Z鈕
(1)視點切換(2)噴射器時／引擎剎車(3)輕航機時／按下時出現瞄準點游標，放開時則會射出(4)攝影快門

●開始鈕　暫停／MENU畫面
●LR鈕　視點切換

●C鈕
◀▶為方向視點／▲▼為視點切換，共有4階段可供調整

●AB鈕
■A鈕：(1)火箭噴射器時／強噴射(2)輕航機時／減馬力
■B鈕：(1)火箭噴射器時／弱噴射(2)輕航機時／減馬力

●3D微動旋鈕　飛行工具的方向操縱





好好掌握各駕駛員的特性

在其中的六個駕駛員大致可以分成以下三種類型。依照各個場地挑選適用的駕駛可說是成功的捷徑。

PILOTS	HANG GLIDER	ROCKET BELT	GYROCOPTER
拉克　基維	兩人都相當地輕，對於操作的反應相當迅速。	雖然不易受到慣性的影響，但是容易受到風的影響。噴射力上也較小。	標準
古斯　艾比斯	標準	雖然不易受到慣性的影響，但是容易受到風的影響。噴射力上較大。	機體容易產生旋轉，出力的增減動作較遲緩。同時按下ＡＢ保持住出力。
霍克　伏塔	因為身體較大，因此反應上較為遲鈍。	標準	機體不易產生旋轉，出力的增減動作較迅速。同時按下ＡＢ保持住出力。

各項儀表的功能

基本上的儀表和前作大致相同，不過也有一些新的儀表。



水平計
表示出自機的傾斜度，在前作中也有出現。

經過時間
表示在起飛之後所經過的時間。

雷達
比起前作來面積更大了，可以表示出障礙物和攻擊目標等資料。



如果有標示上昇氣流就方便多了。

表示出搖桿的動作
使用三角形的並列來表示出搖桿目前的位置以利精確操作。

燃料計
表示出燃料的剩餘，在不同的機種上消耗也不一樣。



▲在前作中一用完燃料就完蛋了。

行進表



▶利用正負的方式來標出前進或是後退。

只有用ＧＹＲＯＣＯＰＴＥＲ才會出現的指示表，表示出前進，後退等的狀態。

速度表
表示出速度，欄位甚至可以到二百公里。

高度計
利用公尺單位表示出的高度，在飛行時不要忘了檢查這個表。



▲當接近地面的時候就會表示出標記。

為了成為鳥人

究極的飛行形式到底是什麼？噴射機？火箭…！？不，那就是到目前為止還沒有人能夠實現的，和鳥一樣的自由飛行。在這個遊戲中提供的便是這麼一個和鳥一樣自由飛行的世界。

不會受到任務、時間和燃料等的拘束，可以一直在廣大的天空之中飛翔。在從公司或者是學校回來之後到這裡來遨遊一陣，休養疲累的身心…。



當賀立德島上的三個項目都拿到銀徽章以上時就可以在該關中成為鳥人。



這是在三個項目中都拿到了金徽章的時候，如此一來就可以任意飛行了。

可以在追加的舞台中遊玩

在前作中也有安排了許多的特別關，這次則是一共準備了三個種類。在各級如果拿到銀徽章以上的等級時就可以挑戰對應的特別關。



特別關一共有分三種，各關還分有三個等級，相當有意思。

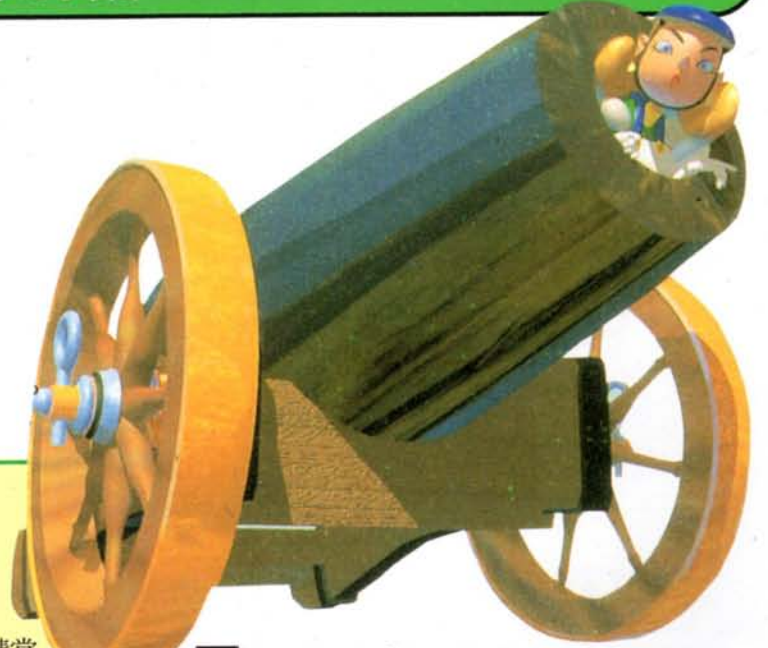


砲彈

這是對著目標將自己投射出去的爆笑模式，要抓好距離感。

特別關

在各等級時使用所有的機體拿到銀徽章以上成績的時候就可以進到特別關之中。這時就可以以不同於一般機種的方式來進行遊戲。



CANNON BALL

選好目標之後就勇往直前吧



瞄準在遠處的目標，將飛行員用大砲射擊出去。在A證等級使用所有的機體拿到銀徽章以上的成績的時候就可以使用這個裝備了。在每次的比賽中要瞄準四個目標，各個的滿分都是25分。對每個目標可以發射三次，取最高分的一次成績當做得分。只要成功地命中過調好發射角度和威力的話，以後就可以簡單地過關了。

因為是用駕駛員直接當做砲彈射出去，因此駕駛員的體重將會直接影響到飛行的情況。如果選用比較重的駕駛員的話，會飛的較近。相對的也就不容易受到風的干擾。



▲因為是用拋物線的方式接近目標所以要瞄在準的的上方。

瞄準的時候

在發射了以後 駕駛員以拋物線的軌跡接近目標，因此要將瞄準點定在上方的適當位置才能夠打到目標的正中央，不過有時因為障礙物的關係會看不到目標物。此時只有使用地圖來確認目標的位 置了。



◀觀看地圖的話就可以知道要瞄準的方位。





SKY DIVING

能夠成功地組出隊形來嗎？

這是要讓三個駕駛員一同出擊，在空中會合成指定的隊形。在B證等級使用所有的機種得到銀徽章以上的成績時就可以進入。儘量在進入雲海之前完成最多種類的隊形。

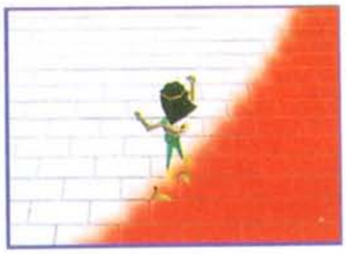


▲要將駕駛員移到閃動著的黃色人形位置上。



▲當穿過雲海之後記得打開降落傘。

著地時的要點



使用左右旋轉和A鈕的火筒到達指定地點。

◀如果火筒使用過度的話將會使落下速度太快，在著地前不要用太多了。

著地時的要點

如果除了裝有彈跳器的腳以外部份的身體接觸到了地面的話便會造成時間上的損失。調好彈出的角度儘量不要撞到任何東西。



▶因為是比賽時間，所以儘量不要造成延誤。

JUMP — HOPPER

跳、跳、跳……





▲注意彈出的方向，不要撞上了別的東西。

▶也可降落在海或是河川上，相當方便。

在P證等級使用全部的機種得到銀徽章以上的等級時便可以進入。使用裝在腳上的彈跳器要在最短的時間內到達目標。如果碰到了地形上的阻礙就會浪費掉時間。



島嶼解說

迷你聯邦



像是把整個美國縮小而成的島，在那上面可以看到像是大峽谷、曼哈頓和自由女神等衆多名勝，不過最引人注意的應該是在島中央的瑪莉歐石像了吧。如果用像是火箭腰帶這種可以自由在空中漂浮的機種的話就可以慢慢欣賞這風景了。

▶很像是大峽谷一般的風景。





◀也可以看到自由女

鳥　　人——

在天空自由的翱翔





▶也可以自由選擇天候。

▼不受任何限制，可一直待在空中。





使用初學者等級的所有機體拿到銀徽章以上的成績時就可以選擇鳥人模式。剛開始只能在歐力迪島飛行。若要飛到其它島上的話需要在其他的特別關中拿到銀徽章以上的成績。



ウエーブレース64

WAVE RACE 64

水上摩托車

- ●發售日期 1996／9／27
- ●日幣定價 ￥9800
- ●對應週邊 內含電池記憶
- ●製造廠商 任天堂
- ●遊戲容量 64M
- ●遊戲類別 RAC
- ●遊戲人數 1—2人

4種類的遊戲模式等你來玩！

遊戲模式方面一共設計了四種供玩家換口味。最基本的玩法可以從稱霸「冠軍賽」模式開始，然後再向十分棘手的「競速計時賽」模式挑戰。其它，還有可以打發無聊時間用的「得分賽」模式。或者呼朋引伴，與同好一起玩熱血激昂的「2人對戰」模式。這些你喜歡哪一種呢？這樣一個多樣化的遊戲軟體是不是很過癮呢？

冠軍賽

自己加上其他駕駛者，共四輛水上摩托車一起競爭名次的模式。在到達終點後，會依名次給點數，必須到達一定點數才算過關。



競速計時賽

只有自己一輛水上摩托車在場地上跑，為了挑戰自己最短時間成績為目的。因為沒有其他車的干擾，可以充份反應出自己的實力成績。賽車遊戲的必備模式。



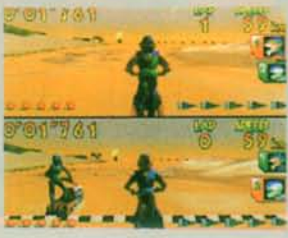
得分賽

只跑單圈，能夠充份顯出對該場地的行走技巧的模式。以得分越多越好為重點。能夠抓住竅門的就能每個點都可以很準確的通過。



2人對戰賽

畫面分割成上下兩個，與朋友們進行真實時間對戰比賽的模式。由於可以自由設定場地的狀態，比賽起來特別緊張刺激，真是會讓人欲罷不能！



這個是你不能不知道的

超基本的駕駛技巧！

1 火箭式起跑GO！



在賽車的起跑點預備時，看綠色燈號亮起的瞬間按A鈕，引擎馬力就會立即加到最大。就能以極速由起跑點衝出去。

2 轉彎時也把油門踩到底



在這個遊戲中出現的車子，速度到很快的狀態下車體會傾斜。由於這個特性，在轉彎的時候就能讓油門全開下過彎。

3 也要有無視浮標的勇氣



在撞過浮標時會讓引擎的馬力降到0，可說是非常不妙的情形。可是也有不得不通過浮標的時候，這時就看你夠不夠勇了！

NINTENDO 64 操作使用方法



- ●Z鈕：與A鈕功能相同
- ●開始鈕：遊戲中途暫停
- ●L R鈕：（L鈕無作用）
- ●C鈕：視點位置切換，共有3階段可供調整
- ●A B鈕：
  - ■A鈕：⑴油門加速⑵落水時，連按可加快重新啟動時間
  - ■B鈕：壓低重心，可減少波浪過大的搖動感
- ●3D微動旋鈕：摩托車的移動，過彎操縱

不只是水上賽車而已 這是場蕩漾的華麗之舞！

特技表演般的行走技巧唯有３Ｄ搖桿辦得到

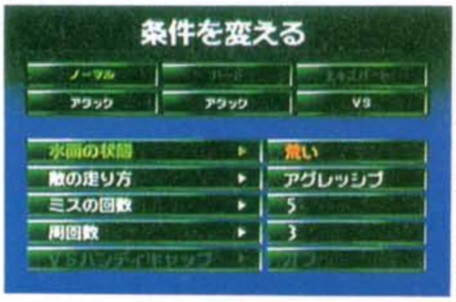
像雜耍或滑雪時的回旋動作、倒立過來體操般的空翻動作，只要使用３Ｄ搖桿都是有可能辦得到的。舉例來說，在跳躍時看準時機將搖桿回轉一圈，水上摩托車也就會作出轉一圈的動作。要像這樣特技表演般的花式駕車動作，沒有搖桿來支援是做不出如此令人讚嘆的藝術技巧的。



操作功能 模式

波浪的強度可以隨你改變!!

在操作功能模式方面，在對戰時的障礙設定，或敵人的行走方式的變更，還有波浪的強度條件全部都可以隨你喜好調整。還能設定在有如颱風過境的波濤洶湧下比賽。在這樣飄來蕩去的波浪之中，小心不要暈車了！？



條件變更

◀省略回數、或圈數等等，各種路線上的環境條件都能設定。如果在敵人的跑法上指定攻擊的狀態的話，在場地上可能就會不斷出現敵人壓車、或擋路等等喲！

賽車手的名字變更

▶賽車手的名字也可以修改喲！用自己的名字比賽感情會更加投入也說不定呢！在最佳成績上面，看見自己的大名心情更是會有說不出的爽快呢！





▲就是要通過這些巨大的紅色白色相間的輪子。通過一個輪子就會在總得分上增加分數。在限制時間內，通過的輪子越多越好。由於輪子的分佈，使你想跑起來不像特技表演也難。

驚鴻一瞥等待著玩家們的幾個場地

陽光海岸

▼在冠軍賽模式中有個叫人眼睛會為之一亮的場地，就是這個陽光海岸。讓人感覺幾乎要穿透天空的藍色，清澈透明的碧海。在這天地皆美的場地中展開熱烈的比賽真是有說不出的暢快！



落日海灣

▼在光燦奪目中披著夕陽的餘輝飛馳的場地。水面上也因為落日而反射出波光[redacted]的虹色光芒，不要看傻了就跑出水道了！



海盜之港

▼在狹窄蜿延不盡的隧道中賽車，可說是極難的場地。在這樣的通道內轉彎通常看不見前方的狀況，因此小心謹慎的前進是絕對必要的。





白乳湖泊

▲在這個場地中，可以說常常出現伸手不見五指的濃霧狀態。也是因為這樣衝上陸地岸邊可以說是家常便飯。

都市城堡

▶大樓林立的美麗夜景場地。在這裡如果不懂得善用跳躍的技巧，會浪費許多時間。作出比海豚更漂亮的跳躍動作打敗敵人吧！



共有四個機種！ 絕對符合你需求！



龍太・早見
Ryota Hayami

首先就是選這台熟悉基本操作

具有最平均的能力，是越使用就越能體會本遊戲樂趣的車種。就算是為自己定製過，也能很快地找到自己的平衡點，這是最值得推薦的初上手車種。尤其是在冠軍賽中，它更是能發揮出各項功能且都有不錯水準的功力。無論是初玩者或高手都可以使用的機器。

國籍	日本
年齡	18歲
性別	男性

方向盤靈敏度	■■■□□
易滑度	■■■■□
衝撞時的安定性	■■■□□
最高速	■■■■□
加速	■■■□□
機型	初～上級者用
整體推薦度	■■■□□



推薦習慣機

▲最高速度與操作性都是設計重點，用它能夠讓你常跑第一名。



◀車體衝撞上障礙物或其他車子造成自己偏離水道的時候，要注意自己損失的時間。



〔亞弓〕美・史都華
Ayumi Stewart

國籍	美國
年齡	21歲
性別	女性

對操作很沒信心的人就選這台

卓越超群的操控性，挑戰轉彎處依然可以感受破浪疾駛而過的快感，但最高速度低是它的弱點。雖說是初學者適用的車種，但在衝撞的安定性上令人擔心，在駕駛中幾乎不允許有失誤發生。比起在冠軍賽模式中，或許得分賽模式中會更有利吧！

方向盤靈敏度	■■■■□
易滑度	■■■□□
衝撞時的安定性	■■□□□
最高速	■■□□□
加速	■■■■■
機型	初級者用
整體推薦度	■■■□□



推薦習慣機

▲總之，沒能常保持最高速度的話，其它也甭談了。駕駛上記住這個就可以了。

用記憶卡發現更寬廣的賽車世界

對於玩家所跑出傲人的優異成績，或是你專屬的機器性能設定，用另外銷售的ControllerPack都可以儲存起來。當然讀取記憶也是非常簡單的事，看看朋友們的記錄，或在「2人對戰」模式中對戰都非常實用。在之後繼續發售的遊戲也仍有預定的對應功能。看完這個說明，想要它的人，立刻狂奔到賣電玩的店去吧!!



◀對於任天堂64的愛用者來說，「記憶卡」常帶1、2個在身上也是常有的事。



邁爾斯・傑德

Miles Jeter

國籍	加拿大
年齡	24歲
性別	男性

雖然有缺點卻威力十足的………

在方向盤的靈敏度上追求極致的車種，也因此在方向盤的控制上造成了技巧的困難度。對控制方向盤沒有到隨心所欲的功力的人，這車種就不宜輕言嘗試了。經過修改設定後，手把會更優良，稍為花點巧思就能讓操作更加順手。



推薦習慣機

▲或許會變成非常極端的習慣設定，可以自己進行細部的操作調整。

方向盤靈敏度	■■■■■
易滑度	■□□□□
衝撞時的安定性	■■■□□
最高速	■■■□□
加速	■■■□□
機型	中~上級者用
整體推薦度	■■□□□



大衛・馬里納

David Mariner

國籍	美國
年齡	16歲
性別	男性

追求極速最高境界的車種！

在最高速度上非常自豪的車種，在理論上是在所有車中最快的一台。但是因爲加速度很糟糕的緣故，稍微減慢速度，都會招致十分嚴重的後果。還有方向盤也很沉重，因此手把功能亦不佳，光是這點就讓使用它的人叫苦連天。經過修改設定後或許會有轉機，變成超級好的車種也說不定呢！



推薦習慣機

▲經過習慣設定的修改後，多多少少會讓操作性更好，失誤率降低。

方向盤靈敏度	■□□□□
易滑度	■■□□□
衝撞時的安定性	■■■■□
最高速	■■■■■
加速	■■□□□
機型	上級者用
整體推薦度	■■■■□



每台車種都具有各種不同的特殊性能		
4台水上摩托車在右表所記的特性上均不同。依特性來選出適合自己的車種才是上策。	駕駛器	對於急轉彎的適應性不同。越輕的彎得越順，越重得就轉得越吃力。
	傳動裝置	顯示加速能力的特性。齒輪比低的，衝刺能力佳，齒輪比高的最高速就好。
	手把	反應在水面上容易打滑的程度。手把越高，就能在不易打滑的情況下過彎。



WONDER PROJECT

J計畫2

●發售日期 1996／11／22
●日幣定價 ￥9800
●對應週邊 記憶卡
●製造廠商 ENIX
●遊戲容量 64M
●遊戲類別 AVG
●遊戲人數 1人

和機械少女潔西特展開快樂的生活



▶傳達著玩者的意見的鳥型介面體。個性上有些膽小冒失。

在「Ｊ２」中舞台從前作中的科魯羅島移到了布魯藍特本島和諾亞這兩個島上。在前作中原來是只能到達當時故事情節所發生的地點，但這一次一開始時就可以在各種地方進行移動。玩者可以讓潔西特到各種不同的地方，讓故事的進展更有變化。

故事的舞台是在布魯藍特



▶具有究極完成度的美少女機械人。雖然有點任性和善變，但基本上是相當明朗而大方的。會成為怎麼樣的一個女孩子就要看玩者的對應了。

住在科魯羅島上的機械人開發者傑佩特博士成功地製作出了和人類極為相似的機械少女。有一天博士叫來了潔西特，要她和巴特一起去找住在布魯藍特的某個人並在那裡生活。潔西特因為這個意外的消息而顯得有點難過，博士看到了她這個樣子也跟著擔心，導致身體的惡化…。



▲懷抱著希望以及不安，潔西特前往了新的天地。在那裡會有些什麼等著她呢？



◀▼有著高聳的山脈的布魯藍特島。潔西特是住在它旁邊漂浮著的人工島諾亞之上。

NINTENDO 64 操作使用方法



●Z鈕
(1)指令的決定
(2)移動／秘寶使用的確認
(3)說明文字快速瀏覽

●開始鈕 遊戲時中途／暫停
●ＬＲ鈕 （Ｌ鈕無作用）

●C鈕
秘寶／道具的操作，▲是將秘寶／道具歸回道具欄／▼是將秘寶／道具取出使用

●ＡＢ鈕
■A鈕：代表「青色的心」，是對於主角的行為表示OK，肯定的按鈕。
■B鈕：代表「綠色的心」，是對於主角的行為表示NO，否定的按鈕。

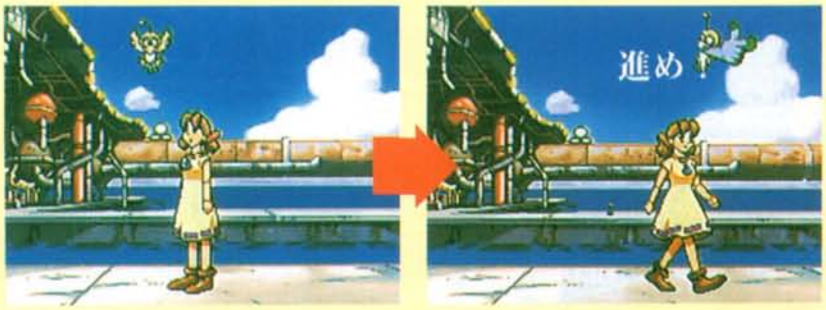
●3D微動旋鈕
(1)游標的移動操作
(2)按住Ｚ鈕後下押可進入秘寶模式

利用溝通的方式來進行遊戲

潔西特是個會有自己的思想的高性能機械人。不過，因為在剛開始的時候並沒有足夠的知識因此會有很多東西不會做或者是做錯的。在這個時候玩者就要透過溝通用的介面巴特對其下達指示。在讓她進行下去。例如往某個地方走或是檢起某樣物品等動作中讓她體驗各種不同的經驗。另外在潔西特做錯事情的時候也要給予指導，並讓其得到生活之中所需的各項知識。利用這種方式讓潔西特不斷地進行學習的話她將會變得越來越聰明的。

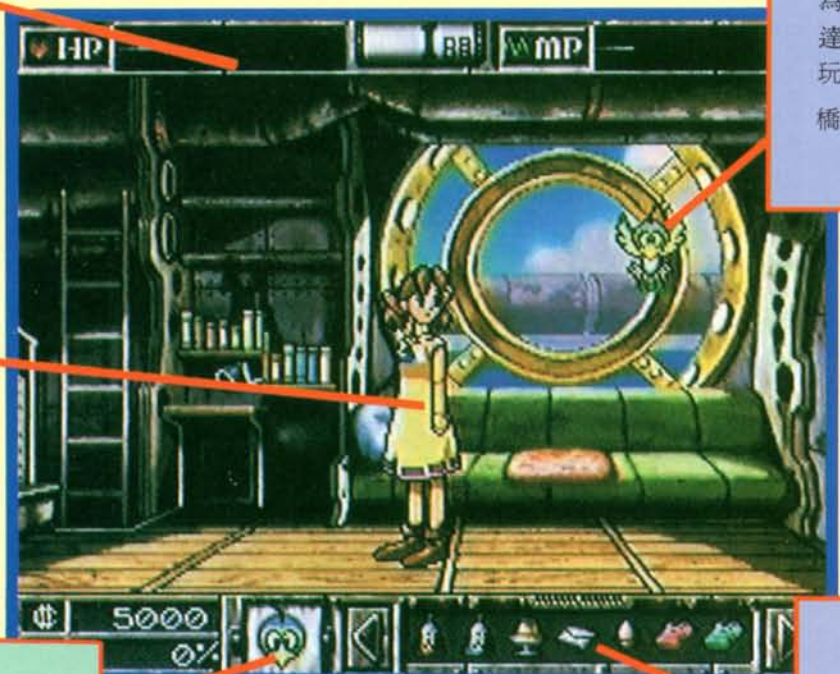


巴特是用來傳達各種意思的重要伙伴，因此潔西特是會隨時注意著巴特以免漏掉任何訊息。只要是對巴特下達命令的話潔西特就會馬上照著指令去做的。



▶不論走到那裡眼光都隨時注意著巴特的潔西特。先試著對著巴特下指令讓潔西特行走看看。

◀對巴特下達了前往目標方向移動的指令，潔西特就會開始移動了。



潔西特的狀態

在這裡會表示出HP（體力）和MP（氣力）。波形的顏色會在藍、黃和紅之間變化，其中只要有一項掉到零的時候潔西特就會故障。

潔西特

在這邊可以看到潔西特的各種表情。在和玩者講話的時候會走到畫面的前面來，此時的樣子是很可愛的。

訊息表示

通常會在這邊表示出會話來。當潔西特提出問題的時候訊息就會以黃色的字呈現。

巴特

為了要把玩者的意思轉達給潔西特而產生，是玩家和潔西特間溝通的橋樑 。

物品表

在店中買到的幾乎所有物件都會在這邊表示出來。當使用物品的時候就會突然出現在遊戲畫面之中，可惜不能夠看到動畫。



不僅僅是單向！是個可以互相對話的眞正溝通方式！



1 和玩者之間的溝通！

潔西特的人格是靠著和玩者之間的相互溝通而養成的。在和玩者的雙向溝通之間吸收各種知識，並且慢慢發展出自己的性格和各種的個性。

基本操作

想要和潔西特講話的時候要透過操縱器上的按鈕。當潔西特提出問題時，玩家就要透過按按鈕的方式（A鈕＝好意和肯定的意思、B鈕是表示厭惡和否定）來回答。在會話的時候如果潔西特的訊息是用黃色來表示的話那就是玩者可以發表意見的機會了。決定好了自己的態度之後就可以按下按鈕送出訊息。不過如果無意義地一直用B或Z鈕來進行對話的話雙方的關係就會惡化，這是需要小心的地方。

白　潔西特的行動



◀在巴特舉起手的那段時間中是潔西特講話的時間。

黃　玩者的行動



◀等到巴特舉起操縱器時玩者就可發表自己的意見

價值判斷

玩者有必要教導有關事物的正確動作和使用方式等情報。在她提出了問題的時候需要做出反應來表示這樣子做對不對，剛開始她是和什麼都不知道的小嬰兒一樣。至於最後是會變成一個樂觀進取的少女還是個性憂鬱的人一切都取決於玩者的行動。



OK！

◀想要知道有關安穩的心情的潔西特，這時要好好教導。



不行！

▶好像變得有點消沉，這時就要表達否定的意思使其注意。



接觸

潔西特就算是在玩者沒有進行任何動作的時候也有可能會提出交談。不過玩者想要談話的時候也可以主動隨時提出對話。

潔西特主動開始講話





想要和潔西特交談

送出訊息



◀友善地提出交談的潔西特，這時如果想要表示歡迎就按A，想要欺負她就按B。

▶如果想要提出交談的話就按鈕，透過巴特來傳達訊息。



2　和其他角色之間的溝通

在遊戲之中也會有潔西特以外的角色出場，這時就是讓潔西特表現的時候了。



蟑螂很可愛嗎？





▲不曉得為什麼大家談到了有關蟑螂的事情，這時頭目的帕魯就問起了潔西特。

◀說到這個蟑螂啊…蟑螂就是……。

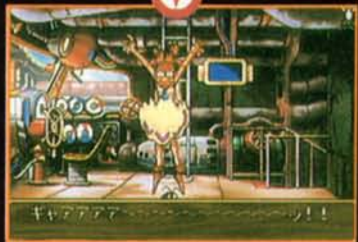
雖然是已經可以交到人類的朋友了，可是這時潔西特還是只能表現出硬梆梆的反應。在畫面上的情況是因為不曉得有關於蟑螂的事而使得大家都覺得她很奇怪。

像在這種情況下就要好好教導她有關一般女孩子都討厭蟑螂的這件事。如果這個時候和她講說那是食物的話她就會變得開始吃蟑螂了。

來上堂課吧！



◀潔西特根本不曉得什麼是蟑螂。



◀對了，就像是這樣子感到害怕。

帕魯

布魯藍特市長的女兒。雖然看起來好像很溫柔的樣子但是實際上卻是很任性的，是那種如果自己沒有得到第一就不會滿意的個性。照著故事的展開應該也會把潔西特當成是她的對手吧？

什麼叫做打招呼？



◀看起來像是人很好的老伯走了過來，和潔西特打了個招呼，不過…。

▶因為不曉得有關於怎麼打招呼的事所以一直都沒有說話，對方也很生氣地走開了，事情變得很糟糕。



雖然在港口那邊走來走去的老伯想要和潔西特交談，但因為不懂「招呼」所以讓對方討厭了。對於有禮貌的人來說懂得怎麼和人打招呼是絕對必要的，要好好教導讓潔西特學會才行。

因心情而產生的差異



丟掉了！

來上堂課吧！



▲自己認真思考著何謂「招呼」的潔西特。



▶也會詢問玩家的意見，這時灌輸正確觀念吧！



GLORIOUS

榮光のセント　アンドリュース

榮光高爾夫

●發售日期　1996／11／29
●日幣定價　￥9800
●對應週邊　記憶卡
●製造廠商　塞塔
●遊戲容量　64M
●遊戲類別　SPG
●遊戲人數　1—4人

不止是地形，連環境上的變化也忠實地呈現了

在這邊不止是有在球場上地形和建物等的表現，連蘇格蘭善變的天氣和遊戲中時間的改變等也都會在遊戲中產生影響，使遊戲的變化更加豐富。比起一般在數位環境中的高爾夫遊戲更另人感到接近自然。



▲從預備動作開始一直到真正將球擊出為止的動作都相當真實，多少也可以做為借鏡。

使用環境設定機能向自然挑戰



▲可以對天候、風力以及開場時間等進行設定。

在這個遊戲中，不管是霧、雨等天候的變化，或是風的風向和強弱，甚至是時間的流動等（在果嶺上進行推桿的時候會因為一天之中草皮所增長的部份而影響到球的前進，也就是在傍晚的時候推桿將會比在早上的時候更感到草皮的阻礙等）都會對遊戲的進行產生影響。在練習模式中可以對各項環境參數進行設定，藉以熟練面臨各種變數時所會產生的差異，如此一來便可以享受到和自然對抗的遊戲樂趣。

抓準時間的變化

依著時間的進行，會變化的並不只是有場地的風景而已。在打法上若是不做一些調整的話是沒有辦法做出完美的攻略的，可不要把時間都浪費在欣賞球場的風景之上了。



▲從早上打到中午了以後因為水氣消失因此球也會滾得比較遠。



▲不是只草皮的生長，連太陽光的角度變化都會影響到擊球。



▲也可以在晚上打球，不曉得目前提供這選項的遊戲是不是只有這一個？



●Z鈕
無作用

●開始鈕　遊戲開始／中途暫停
●ＬＲ鈕　無作用

●C鈕
擊球／觀察球場地形時，視點的切換之用，▲為畫面拉近／▼為畫面拉遠／◀畫面逆時鐘方向迴轉／▶畫面順時鐘方向旋轉

●ＡＢ鈕
■Ａ鈕：⑴揮桿的確定，⑵決定・按住不放為全力擊出／按下即為一半力量擊出
■Ｂ鈕：指令解除

●3D微動旋鈕
⑴擊球點的移動操作
⑵指令／游標／球具的選擇

NINTENDO 64 操作使用方法

運用編輯模式作成玩家的分身



要進入遊戲的時候要先設定好一個代表自己的新角色才行，在這邊可以做各種的細部設定。此外，在打完一場的時候也會有昇級，最好是準備好記憶卡。

①輸入名字

②難度

可以設定從 0 到14的難度，數字越大的時候在擊球時的時間越容易掌握，但相對地成長也就越慢。

③球

所使用的球種類可以從卷線、二重以及三重的種類中選擇。

④角色

可以在八種圖樣中選擇自己要用的圖形。雖然外表和擊球是無關的但是可以輸入身高，身高會在窪地擊球等時候產生影響。

⑤雷達形圖示

可以將能力值自由分配在瞬發力、持久力、技巧以及精神力等四項屬性之中。在遊戲進行中符合了一定條件的話便可以再追加能力值，另外技巧和精神力這兩項會因為失誤的關係而減少。

⑥擊球種類

可以在五種球質中選擇玩者的擊球類型。

⑦球桿

可以選擇玩者所使用的球桿。每枝桿子的最大擊球距離會因玩者的瞬發力而產生變化。遊戲中選用不同的推桿也會有不同的圖形。

功妙運用3D搖桿擊出最佳成績

STEP1 選擇方向

首先先選好要擊出的方向。選擇時要注意球道和風向、風速之間的關係。在擴張選單上還可以設定格線的表示用來觀察地形的起伏，球道的段差，落點的高低差等…。在擊球的時候要考慮到球落地之後再揮下一桿時的難易度。



STEP2 選擇球桿和擊球點

再來是選擇所使用的球桿，要想好路線的距離和自己的爆發力大小。剛開始的時候最好是利用電腦幫忙選的球桿。另外也要選擇擊球點，如果想打曲線的話就要在這個時候做調整。



▲選擇要用的球桿，會因為瞬發力的不同而使擊球距離產生變化。



▲當擊球點越往下移的時候球飛的路線越高，越往上的時候球落地以後就越會滾動…。

STEP3 擊出！

當一切都決定好了以後就揮桿擊出。在按下A鈕以後就開始出現力量表，可以只使用3D搖桿控制，也可以同時使用兩隻手的拇指來操作。



▲在力量表中央所表示出來的數字就是力量值，調節好這個數字。

仔細看好力量表



▲在表旁邊的數字就是擊球距離的參考，控制好搖桿將它停在那邊。

使用3D搖桿的角度來控制，剛開始時使用擊球距離接近所要求距離的球桿用100%的力量擊球為原則。要求穩定度的時候可以同時用雙手來操作。

在適當的時機時按下！

之後看一下右下的球，有個紅色的圓在動。當這個圓越小的時候就表示擊球精度越高，當難度值設得越大的時候這個時間就越好抓。



▲在圓縮到最小之前放開搖桿，如此一來就完成了擊球的過程。



マリオカート64

MARIO KART 64

飛輪瑪俐歐64

●發售日期	1996／12／14	●遊戲容量	96M
●日幣定價	￥9800	●遊戲類別	RAC
●對應週邊	記憶卡	●遊戲人數	1—4人
●製造廠商	任天堂		

模式全部有四個種類

瑪俐歐GP模式

同時可玩人數 1人～2人

第五名以下就輸了！

全四回合爭奪點數，展開電腦對戰模式。有香菇、火球花、無敵星、特別，這四種等級，而且還有50、100、150cc不同的車（數字越大速度越快，難度也越高）供玩家挑戰。



◀4名內才可向下一種路線挑戰。

▼綜合四種賽程的得點數，以總冠軍為目標奮戰！





競速計時賽模式

同時可玩人數 1人



以奪得冠軍為目標，用種種手段將對手名次擠落！讓玩家們一起追逐競速，是這個對戰模式的目的。由於N64增加強力道具的緣故，使得些許落後的玩家有伺機逆轉名次的機會，是本模式的樂趣之一！

例如使用龜殼攻擊敵人，使敵人暫時無法加入競賽或用香菇使得速度變得超快，一口氣超越敵人。善用這些技巧爭取勝利吧。

重映機能也越來越容易使用了！



◀使用三回份的記錄單位就可記錄單圈成績。



◀除去了敵人妨礙，這是場沒有藉口的實力競賽。

本模式沒有撞上障礙物的危險，為的就是要達到最快速度的目標，而且可以重播之前的比賽情況。但是，這一次的賽程重映功能只有二回份的記錄空間。



▲◀也可以拷貝其他玩家的記錄檔，在自己家中好好研究。

NINTENDO 64 操作使用方法



●Z鈕
寶物攻擊
・在持有寶物的狀態下
・按下放開即可使用該寶物。

●開始鈕　遊戲開始／中途暫停
●LR鈕　（L鈕無用）

●C鈕
視點切換，▲為視點拉遠／▼為視點拉近／▶切換畫面顯示模式

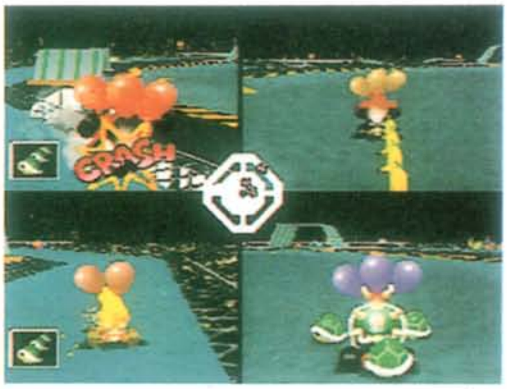
●AB鈕
■A鈕：油門／加速
■B鈕：剎車／減速

●3D微動旋鈕　角色車輛的方向操作

戰鬥模式

同時可玩人數
2人～4人

這個模式最有趣的地方就是與敵人追逐的過程，由有四個專用的戰鬥舞台以及對戰場所的選擇就可明顯看出來。當然，與對戰模式相同的，最多只能給四名玩家同時進行作戰。雖然同樣在將敵人的三個氣球打破即為勝者的簡單規則下，展開與超任版完全比不上的追逐戰！



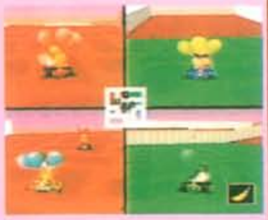


四種氣球之戰任你選擇!!

雙層型



▼可以利用通路使中央部分上下環環相扣，迂迴前進到敵人背後，待其自投羅網。



在超高層大樓上的直升飛機場上進行作戰，這棟大樓的中央有一個空洞的特殊構造。如果踏出中央的直升飛機場的話會失去氣球，要注意。各開始點有道具箱，較適合短時間作戰。

摩天樓型

▼這是個很美的場地，立足點狹小，敵人也沒有藏身之處。所以，要先下手為強！





中央部份的通道係上下分別開來的是本場地的特點。與敵人的關係位置必需依靠雷達畫面來確認，所以多半會有長時間戰的情況發生。在連接上下的通路放置道具是較具效率的陷阱設置。從外側等待上下通過的敵人也是不錯的戰法。

大甜甜圈型

圓型中央有空洞感，就如同個甜甜圈般的場地。向中心點下降，斜坡狀的路面將會有逐漸往中心點落下的傾向。圓型外側則無落下的危險，作戰關鍵在掌握往圓的中央集中的道具箱。



▲若是掉入中央的溶岩地帶，會將玩家救上來，代替的是氣球會減少。



高台型

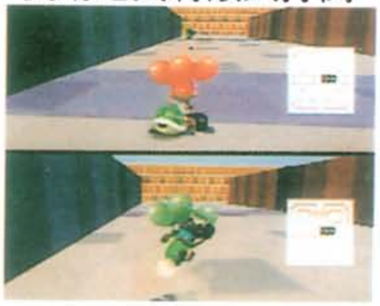
正方型的全體地圖中，設置了四個高台，是一個立體的場地。即使由最高的場所落下，氣球也不會減少，也可以由較低的場所靠近敵人旁落下，用道具加以攻擊，可進行奇襲作戰。但是別忘了在雷達畫面確實地確認後再行動。



▲在高台上的話，敵人較容易逃走，道具箱卻集中在底下的通路。究竟是安全的作戰法好呢？或積極進攻法好呢？

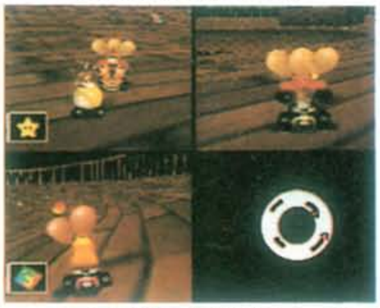


使用道具將敵人打倒



為了要將敵人的汽球打破，可追上敵人衝撞他或讓他打轉，是使敵人出場的好方法。因此各種道具的活用變得十分重要。

輸的人也可以進行場外搗亂作戰



三人以上對戰的話，較早輸的那一個角色會變成炸彈車，可以對其他玩家以自己為復仇工具進行搗亂攻擊，對敵手毫不留情的加以攻擊吧。

對戰模式

同時可玩人數
2人～4人

以第一名為目標，不擇手段也要將敵人打敗！與玩伴同志們一起你逃我追的競速比賽就是這個戰鬥模式最大的魅力。用N64上增加的強力道具，無論差多少名次，都能一口氣扳回頹勢，反敗為勝喲！



◀電腦角色不出場代之而來的是炸彈車！

強力的道具使戰鬥趣於白熱化！

▼▶邊熟悉行走的種種技巧，邊活用各種道具，這才是勝利之鑰！





各種操作技巧

除了道具，也要充實操作技巧才有勝算。本單元特別將操作技巧加以改良，任憑誰都能簡單地學會這些方法。而且，以３Ｄ搖桿實現自在的操作感，將賽車的魅力完全呈現出來。

火箭式起跑

一下子達到最高速狀態，就是火箭式起跑的效能，與超任版不同的是更精確的計時表，讓大家都可以簡單辦到。有做沒做至少有１、２秒的差距，是務必要學會的主要技巧。



◀把握紅色燈號消失的瞬間，用A鈕加速！

▼成功的話，會出現使用香菇般的衝刺效果。



側滑過彎　R＋搖桿　右／左

提到「飛輪瑪俐歐」就不能不提滑行過彎！這是最著名的技巧。這次轉彎也不少，不能不會這個技巧，由於在滑行過彎時速度也不會降下來，於計時賽中就變得很重要。



▲繼續押Ｒ鈕，與超任版相同的，是繼續滑行過彎的功能。

逆轉　ＡＢ＋搖桿　右／左

以後換為軸迴轉的技巧就是這個。在急轉彎時使用，或許比用滑行過彎時更爲快速，就是使用的時機。由於迴轉速度十分快，操作時必須多加小心。



▲場地內均可自由行走，以充分發揮戰鬥模式的威力。

倒車走　Ｂ＋搖桿　下

顧名思意就是往後走的技巧，與普通的行走情形不同，向右是搖桿左下，向左是搖桿右下，正好顛倒。逆走時比起前進的速度也慢得多。



止滑迴正　A連打

踩到香蕉打轉時，輪胎也會打滑，這時要馬上連打A鈕！如果有按的話，速度就可以回復繼續賽程。這是動作不夠靈敏的角色必備的技巧。



再回顧一下SFC版!! 8名賽車手們！

瑪俐歐



在ＳＦＣ版時……

操控性、加速度、最高速度都很平均的車種。但在競速計時賽中並不合適。



路易



在ＳＦＣ版時……

一向沒給人什麼強烈印象的他，這回有與瑪俐歐有相同性能？還能表現不同個性！？



碧姬



在ＳＦＣ版時……

加速度與操控性是設計重點，為初學者而做的簡單車種。用這台就不會浪費時間了。



菇奴



在ＳＦＣ版時……

重視較小回轉半徑的機型。再險的轉彎，這台小車可都沒看在眼裡喲！



耀西



在ＳＦＣ版時……

加速度相當不錯的情況下，仍是很適合初學者的車。就算打滑也能很快迴正。



大金剛



在ＳＦＣ版時……

在ＳＦＣ版出場了是Ｊｒ.。由重視最高速性能看來，是承襲前作兒子車體性能嗎？



壞俐歐



在ＳＦＣ版時……

在方向盤須慢慢操作的壞俐歐也來搗蛋了！它也宣稱是主角喲！



庫巴



在ＳＦＣ版時……

因為在競速計時賽中的優異表現而聲名遠播。操作困難，完全是高手級的選擇！



這就是大家都喜歡的『飛輪瑪俐歐６４』的遊戲畫面！

圈數
這個是告訴玩家已跑完的圈數，如此就不再有到底跑到第幾圈的困擾啦！最後一圈還會以聲音告知喲！

目前名次
圖解式的現在名次說明。這一次不只是自己目前的成績，通常狀態下一到四名的領先角色也能看得一清二楚哦！

背景
完全立體繪圖的背景美不勝收。透明澄淨的藍天碧海。為什麼非要在這樣的大自然中兄弟鬩牆車拼個你死我活呢？但是，這就是賽車本色！



時間
這個賽車不只是與對手同伴的競賽，也有挑戰自己能力的模式。哇～可以計算到１／１００秒讓人熱血沸騰！

雲龜
『超級瑪俐歐６４』中擔任解說員與攝影師的代表人物。在這裡繼續為大家服務，會提醒大家剩下圈數。出現漂亮的側滑過彎時也會露臉？起跑時的關鍵時刻也要拜託他了！

速度錶
總之就是飛輪瑪俐歐的時速錶。在這裡讓大家一目了然自己目前的速度，也不必擔心超速以致轉彎失敗。然後，在轉彎處時觀察自己的速度極限也十分便利。

要狂飆到極速就交給香菇了

香菇

可以用來一時衝刺、加速度的道具。正在使用中的角色會大喊ＨＥＲＥ　ＷＥ　ＧＯ！

三個香菇

可以衝刺三回非常有價值的道具。選擇自己喜歡的時機一次一次地善加使用吧！

威力香菇

在一段時間內可以無限次加速的超級好康香菇。連發使用威力無窮！

讓戰鬥越來越刺激精彩的道具

紅色龜殼

能夠緊追不捨對手的追蹤飛彈。當然，比起綠色龜殼的命中率是高多了！

三個紅色龜殼

紅色龜殼３連發。經過設定後還能對敵人發動衝撞攻擊，給予傷害。

刺龜殼

由落後者發出攻擊第一名的青色惡魔。在它經過的軌道上有其他車的話，真是險象環生！


◀看！這就是銅牆鐵壁般，攻防兩用的綠色龜殼陣。

綠色龜殼

發射出去會直線行進的龜殼。也可以利用牆壁反彈出其不意地攻擊對手。

三個綠色龜殼

可以進行三次龜殼攻擊。與另外一種紅色龜殼相同，經過設定後能形成障壁。

賽車最強的道具３發

無敵星

一段時間之內都不受龜殼或香蕉它們影響的無敵道具。此時衝撞對手還能造成翻車！

閃電

可以讓自己以外的角色在一段時間內變小。踏過變小角色時他們還會被壓扁。

幽靈

可以穿透其他角色，偷走他們的道具。而且在透明狀態下也不怕任何障礙物。

讓人打滑的５連發香蕉迫力十足

香蕉

能讓人打滑的香蕉。搖桿下是往後，搖桿上是往前放香蕉，自己可要記清楚啊！

香蕉串

可以使用５根香蕉的道具。可以設定香蕉串變成障壁。也可以在跑道上一個個放。



◀看！多麼壯觀的香蕉串防護層啊！就這樣放在線上吧！

夠不夠卑鄙呢？還有假道具呢！

假道具

外觀看起來很像道具箱的炸彈。碰到爆炸後會翻車！在哪裡都能擺喲！



◀不知那是騙人道具的碧姬直往它衝去。之後免不了翻車囉！



超空間ナイタープロ野球キング

KING OF PRO BASEBALL

超空間職棒

●發售日期 1996／12／20
●日幣定價 ￥9980
●對應週邊 記憶卡
●製造廠商 元氣／想像者
●遊戲容量 64M
●遊戲類別 RAC
●遊戲人數 1—4人

記好使用3D搖桿的操作方式

揮棒

使用3D搖桿來移動擊球點，並且使用Ａ鈕來揮棒。此時若是游標裡面有捕捉到球的話游標就會變成紅色，當其變紅的時候就是擊球的時機了。



◀當游標變成紅色的時候就是機會了，也可以使用連打按鈕的方式來強迫擊球。

●游標可以從兩個種類中選擇

分為讓初學者使用的鎖定和上級者使用的通常兩種模式。可以從這兩種模式中選擇要用的擊球點，另外還可以選擇沒有游標的模式，這個可是超難的。

通常

在通常模式的時候要是在游標之內捕捉到了球的時候游標就會變紅然後定在那邊不動。雖然看起來很難，不過習慣了之後就可以憑感覺操縱了。



鎖定

在鎖定模式下在游標內捕抓到了球的時候就會一直追蹤到進了捕手的手套時為止。玩者只要在適當的時候揮棒就好了。



也可以多人進行遊戲

最大可以四個人一起玩





▲可讓自己扮演固定的名選手而將其他工作交給友人或是電腦來執行。

◀在這裡可自由地設定是由誰來操縱那一個選手，設計上相當自由。

有效的使用視點變更

在揮棒的時候要是按下Ｚ鈕就可以進入視點變更模式。要是視點較高的話就會較便於擊球，低的話雖然不方便觀察球的動向但是迫力也會比較高。如果已經很熟練的話可以試著用低角度來打看看。







NINTENDO 64 操作使用方法



●Ｚ鈕：無作用

●開始鈕：遊戲開始／暫停

●ＬＲ鈕：無作用

●Ｃ鈕：打擊時／盜壘配合3D微動旋鈕指定壘，▲代表跑壘▼代表回壘
守備時／牽制傳說，▶代表１壘／▲代表２壘／◀代表３壘／代表本壘

●ＡＢ鈕
■Ａ鈕：打擊時／揮棒守備時／投球／接球
■Ｂ鈕：打擊時／短打予備守備時／同Ａ鈕

●3D微動旋鈕：打擊時⑴打擊手位置調整⑵擊球游標的移動
守備時⑴投手位置調整⑵球種／球速的決定

●開場！夢幻的超空間球場●

●主選單畫面●



公開戰模式

選好自己喜歡的隊伍和友人或是與電腦進行一場比賽。因為是公開賽所以和對戰隊伍間的聯盟組織是沒有關係的。另外也可以和明星隊或是自組的新隊比賽。

錦標賽模式

進行錦標賽的模式。這邊的比賽可以從一回戰五場比賽到二十六回戰共一百三十場為止。關於對戰的結果和選手的成績等將會保存在記憶卡中。



●先攻先守選擇畫面●

這是選擇對戰對手的畫面。在初期的設定上是1P先攻2P後攻的方式，不過可以利用操作3D搖桿左右的方式來切換。另外如果有足夠的搖桿的話最多可以讓四個人同時進行遊戲。另外在這邊把先攻後攻隊全部設成電腦的話也可以輕鬆觀看電腦間的對戰。



●隊伍選擇畫面●



●選擇球場●

在公開賽模式之中的場地可以從十二個場地之中自由選擇。

●遊戲設定畫面●

在這邊設定的是DH制、延長 戰和失誤的有無以及賽場上的 風向、對電腦時的難易度等有 關比賽的各項屬性。

●錦標賽模式選單●

在錦標賽選單之中會表示出由電腦所作出的對戰日程表、現在順位和由玩者所操作的隊伍之選手成績等。另外也可以觀看有關全壘打、打點和盜壘數的排名等資料。關於遊戲的設定和存檔等也是在這邊進行。



●編成隊伍●

一個隊伍之中包含了三十名選手，在這邊可以自由分派開場時的球員和所屬的守備位置。在各選手的守備特性上分為投、捕、內野和外野等項目而由S到F等七種標記來表示出其能力高低。



●選手的操作●



可以使用Z鈕或R鈕來切換最初所準備的四種選手操作。另外將游標擺在選手身上然後按下A鈕的話就可以進行更為詳細的設定。

●對戰隊的隊伍編成●

和自己的隊伍相同，這邊也可以對敵隊的隊手加以變更。

●開打●

當所有的設定都已經決定好了之後就可以開打了。



實況Ｊリーグ パーフェクトストライカー

J.LEAGUE PERFECT STRIKDR

實況Ｊ聯盟

●發售日期　1996／12／20
●日幣定價　￥9800
●對應週邊　記憶卡
●製造廠商　柯拿米
●遊戲容量　64M
●遊戲類別　SPG
●遊戲人數　1—4人

遊戲的充實點

畫面解說

這個遊戲中所追求的就是完美。其最大的特色就是它極高的完成度是在以往的足球遊戲中所無法見到的。在這邊以目前畫面上所能夠見到的要素來說明其在追求最高的完成度上所表現出來的成果。



使用3D搖桿來自由操縱球員和球的動向

因為使用了3D搖桿，因此在操作上可以做到以往所無法表現的真實性。在控制運球的速度上只是最基本的要素，利用操作時角度上的變化可以表現出衝刺、佯攻和假動作等多種行動。

運球



◀利用操作時不同的角度可以控制住速度。

假動作



◀將搖桿往左右輕扳。

選手的狀態變化

在以往的作品中可以看到的選手狀態的變化依然是存在。如果用了太多衝刺的選手就會因為疲勞而使得動作遲鈍。疲勞的選手將會在畫面上表示出和真人相同的疲累貌，要求進行選手的更換。

良好

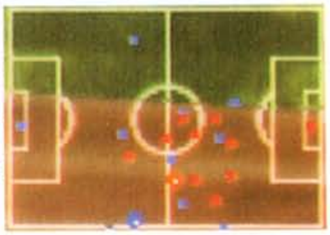


疲勞



用雷達觀察行動

在畫面的底下是可以用來檢查敵我球員動向的雷達。利用這個畫面可以檢查選手現在是不是隨時可以用、或是在攻擊的位置上有沒有隊友在等。當熟悉了這個遊戲之後應該就會常常感到這個功能的重要性了吧。



視點也可以進行更換

因為所有的東西都使用3D來表示因此可以進行視點的切換也是它的特點之一。不過因為不要讓玩者在遊戲中的感覺有太奇怪的變化，因此能變化的角度並不會很大。

近



◀將攝影機位置調近的話，就會有如此的迫力。

遠



◀在這個視點上時，有利於在傳球的操作。

NINTENDO 64 操作使用方法



●Z鈕
無作用

●開始鈕　遊戲開始／中途暫停
●ＬＲ鈕　無作用

●Ｃ鈕
◀攻擊時為奪球／守備時為斜踢擋球，▲為慢速傳球，▶快速傳球

●ＡＢ鈕
■Ａ鈕：傳球／配合3D微動旋鈕決定傳球方向及選手
■Ｂ鈕：射門／按照按鈕時間長短決定強弱。連按2次則為威力射門

●3D微動旋鈕　選手方向移動操作

相當實用的各種設定

攝影機角度以及天候

以遠近和高度兩選項來分開設定在遊戲中的攝影機位置。如果選擇夜間比賽的話那麼燈光也是很漂亮的。



區域位置更換

可以指定前方、中場或是防衛區等各區之大小。也可以移動隊員的位置。



隊形

可以自由地選擇和變更隊形。在選擇隊形的時候要考慮到自己球員的特性。



人員表示設定

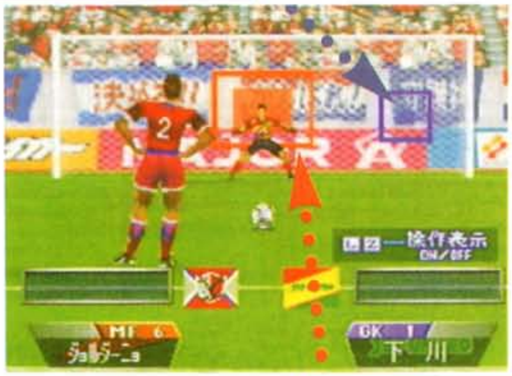
選擇在畫面上要用何種記號來表示出球員，方便在混亂的時候迅速掌握住球場上的狀況。



ＰＫ戰

在PK戰的時候也是使用了新的系統。在進攻和防守兩方面都會有各自的游標，操作這個游標來決定進攻和防守的方向，因此可以嘗到在以往足球遊戲中所不會有的緊張感，而且這樣一來也不能只靠猜測來決定守門員的動向了。另外，因為選手的能力不同，在游標的大小上也會產生相應的變化。

踢球員游標



◀移動游標來決定出方向，防守的一方要按照踢球側的動作來回應。

守門員游標

新的高迫力 PK系統



◀在踢球的時候也可以選用強踢和弱踢等不同踢法。

可以利用重播來欣賞比賽

利用重播功能可以在任何時候觀賞所要看的精彩畫面。射球進門的場景當然是不用講，連踢出界了也不曉得問題出在那裡的地方也可以重看。另外，在重播的時候也是一樣可以變更視點的。



▶像越位等的事件也可以用它來求證，這就是鐵證如山的證據（可是會動）。

◀可以從各種角度自由觀看

▼在重播各種場景的時候可以改變其鏡頭遠近以及角度，這點就像是在做電視轉播時的導播一樣。



不管是要從前後那邊看都可以

麻雀MASTER　MAHJONO MASTER



麻雀MASTER

●發售日期　1996／12／27
●日幣定價　￥9800
●對應週邊　記憶卡
●製造廠商　柯拿米
●遊戲容量　64M
●遊戲類別　TAB
●遊戲人數　1人

麻將是究極的頭腦格鬥技！

這個遊戲的重點，當然還是故事模式囉。雖然說是“故事“，並非動畫般的故事內容，而是由玩家扮演一名雀士，將以最強寶座為目標的團體戰模式，與能挑戰各種選手權的選手權模式合而為一的硬派作品。也就是說，這是個最適合給純麻將迷玩的遊戲內容。



◀開始不先加入俱樂部的話是無法開始遊戲喔

團體戰分為A、B、C３個組別，玩家由C組開始進行遊戲。慢慢的晉升到B組、A組，最後以獲得最強位決定戰的冠軍為目標。當獲得最強位的時候，毋庸置疑的你的技巧已經很強了。



▲對戰中的訊息也是了解對手牌面的絕佳提示。不過，過度的依賴也可能會輸的很難看……。

相當富於變化的各式各樣表情

對戰的對手全部有19人。他們的表情會有著許多的變化。看著這些微妙的變化，來推斷對手的牌型。其中也有不易被看穿的傢伙喔。





●Z鈕
同A鈕

●開始鈕　遊戲開始／中途暫停
●ＬＲ鈕　（Ｌ鈕無作用）

●C鈕
無作用

●ＡＢ鈕
■A鈕：指令決定（聽、碰、胡、吃）
■B鈕：指令放棄

●3D微動旋鈕　牌／指令（聽、碰、胡、吃等）選擇
・十字鈕具同樣機能

NINTENDO 64 操作使用方法

在個人室中有許多的情報!!

所謂的個人室，在本遊戲中指的是類似玩家房間的地方。在這個房間裡能夠作遊戲模式的選擇與遊戲存檔等等的指令。



▲相當樸素的房間。壁上的畫是什麼？

雖然這是間除了電腦與床鋪之外什麼也沒有的房間，不過據說在選手權戰獲得優勝的時候，會有女友直接到房間來祝賀的事件發生喔！

戰鬥模式

利用在個人室中的電腦作通信對戰的模式。持點3000點的淘汰戰形式的戰鬥。想在短時間內玩的時候選擇這個模式吧。以打倒19人，完全勝利為目標吧。



▶使用電腦與朋友們連線吧！

存檔畫面

不必多說，這是想將資料儲存起來時使用的模式。

為了避免突發的狀況，還是將資料儲存起來吧。所謂的「有備無患」就是這麼一回事。



▶為了以防萬一還是存檔下來吧

自由對戰模式

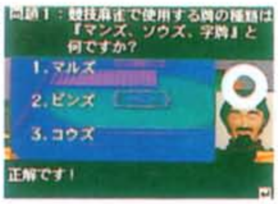
能夠享受自由的對手與規則的模式。當作故事模式的練習也很不錯！能夠去的有麻將館「九龍」與茶館「South end」2處可選擇，努力的對戰吧。



▶今天到麻將館「九龍」進行武者修行吧！

問答模式

基本的規則與點數計算、理論、較好的打法等等，以問答的方式來學習麻將知識的模式。即使答錯了，也會有簡單易懂的解說。能夠輕鬆愉快的提升自己的實力喔。



▶這個模式能夠簡單的明白麻將規則

輔助模式

使用輔助模式的話，就能看到各遊戲模式說明的便利模式。在遊戲進行途中，有不明白的地方都能由這個模式來作確認。嗯～是個相當親切的設計。



▶傷腦筋的時候當然選這個模式囉

故事模式

這是以最高榮譽「最強位」與「權選手權制霸」為目標的實力考驗模式。

最少也要進行遊戲3年(遊戲中的時間)，不然是看不到結束畫面的，加把勁繼續努力吧。



▶故事以月為單位來進行

記錄畫面

觀看與對戰有關的記錄的模式。記錄的內容為個人記錄與選手戰記錄、役滿記錄表3種類。你能夠達到多少的役滿記錄呢？如果役滿也完全制霸的話，你或許會是麻將之神吧…。



▶自己的成績一目瞭然，也有役滿記錄！

遊戲結束

這是要結束遊戲時選擇的模式。有存檔之後結束與不存檔結束2種供玩家作選擇。

遊戲結束之後，個人室的燈光會暗下來，然後回到開頭畫面喔。



▶要結束遊戲時，就選擇這裡

火熱的故事模式！目標麻將最強位&選手權完全制霸!!

1年間的戰鬥「最強位團體戰」！

累積每個月例行的團體戰點數，以「最強位」為目標戰鬥。最初是以C組的入門戰來開始進行遊戲。

在12月會展開「交替戰」。A組團體戰點數下位者1名與B組團體戰點數上位者3名會進行著交替戰，勝利者升格為A組，而下位者3名則被降格為B組。同樣的，B組團體戰點數下位者2名也要與C組團體戰點數上位者2名進行這種交替戰。

只要C組中下位者有3名，就要出場參加C組入門戰，與1名入門者展開戰鬥。在這裡獲得最下位的話，就會由C組登記名單中除名。想要再度挑戰，還必須等到隔年的C組入門戰才可以。

能夠出場爭奪最強位決定戰的，只有A組所屬上位者4名而已。你是否能夠拿到進入最強位決定戰的門票呢？



◀緊張的團體戰！贏了就一步登天!!

戰決勝負的緊張感「選手權戰」！

選手權戰與月例戰一起舉辦，每月都有1項選手權賽舉辦。以在各選手權賽中優勝，制霸所有選手權為目標吧。

選手權戰與團體戰不同之處，在於隨月份而有規則、參加資格、舉辦場所的變化，要注意。

各選手權戰，由預選開始，直到準決賽～決勝這樣進行。隨著選手權不同，優勝者、準優勝者將成為明年的準決勝種子，並保留參加同一選手權賽的資格。

獲得優勝的選手權戰，在選手權戰預定表的空欄內會顯示獎盃。朝向收集所有獎盃的目標加油吧。



◀7月在海邊的旅館展開麻將大會！



▶選手權戰採淘汰賽制，向前進攻吧！



ブラストドーザー

BLASTDOZER

旋風斯巴達

●發售日期　1996／3／21
●日幣定價　￥6800
●對應週邊　記憶卡／震動包
●製造廠商　任天堂
●遊戲容量　64M
●遊戲類別　ACT
●遊戲人數　1人

發生緊急事態！旋風斯巴達出動

以建築物的破壞與人命的救助為基本的特殊類型遊戲，就是這部旋風斯巴達。

你身為破壞的專業集團「旋風斯巴達」的一員，搭乘各式各樣的救助車輛與機械人，為了救助人命而進行著破壞活動。

駕駛著 8 種機械，確保搭載著核子飛彈的失控拖車行進路線是他們的目標。

設計親切的操作說明!!

玩家能夠操縱的機械，主要共有 8 種類。如何才能利用這各式各樣的機械有效率的破壞障礙物（通稱必殺技），遊戲中會有提示。在畫面中顯示的控制器要看仔細囉，好好的研究吧。



還有其他非執行不可的任務

●附加舞台的時間競賽

"附加舞台"是指拖車不會出現的舞台。在附加舞台中，隨著任務完成的時間快慢而獲得各種獎牌。努力的朝向金牌加油吧。

▼由過關的時間來決定得到什麼獎牌。



●尋找出 6 位化學家！

▼隱藏在令人意外的地方。到處移動來尋找。



分散在世界各地的 6 位化學家。不將他們全部找到的話是不可能破關的喔。





●Z 鈕
(1)列車行進剎車
(2)駕駛員出入各工具

●開始鈕　遊戲開始／中途暫停

●ＬＲ鈕　（Ｌ鈕無作用）

●C 鈕
視點切換

●ＡＢ鈕
■Ａ鈕：車輛類型／後退
機器人類型／各型機器人技巧使用（如跳・滾）
■Ｂ鈕：車輛類型／前進
機器人類型／同Ａ鈕

●3D微動旋鈕　機器人類型／車輛類型方向移動操作

NINTENDO 64 操作使用方法

目標！ALL100％&金牌過關

在拖車舞台中獲得２個金牌

右邊介紹的照片是各舞台過關之後會出現的，成績發表的畫面。遊戲的完成率，由獎牌的顏色來作評價。為什麼對於１個舞台的評價會顯示出２面金牌呢？其實遊戲的規則是確保失控拖車的進行路線為第１面，之後將所有被污染的建築物破壞，救出來不及逃生的民衆，將清淨裝置（ＲＤＵ）啟動之後會獲得第２面。第１的目的「確保拖車的進行路線」成功之後，第２的目的為了「拯救被污染的街」而再出動！這時候，一但路線確保成功之後拖車就不會再出現，就可以專心的進行破壞活動與尋找ＲＤＵ了。

被破壞的建築

破壞地圖內所有的建築物。除了大樓與民宅之外，也有其他要破壞的地方喔。

舞台數在50以上!!

擁有50個以上的舞台，但並非所有的舞台都會出現失控的拖車。也包含著各種機械的練習舞台，與附加遊戲舞台等等，當然在那裡獲得的獎牌只會有１個。

救出者的數量

來不及逃出的民衆，大多都會在建築物裡面。也就是說，建築物的破壞率為100％的話，民衆的救出率也會是100％。



金錢

將建築物破壞，路線確保成功的話就能得到錢。這當然不是慈善事業。旋風斯巴達也是為了錢才會來的。

ＲＤＵ

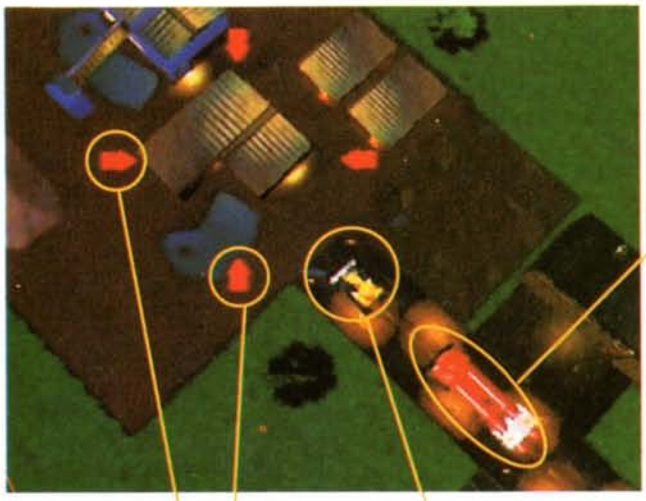
將地圖內的100個清淨裝置啟動。當然會藏在不容易看到的地方，要仔細探索。

獲得的獎牌

顯示現在持有的各種獎牌數量，與賺取到的金錢總額等等。要將遊戲完全破關的話，當然要獲得所有舞台的金牌！要是拿到了銀牌或銅牌等等的東西，可要鍥而不捨的再度挑戰喔。



▶發出橘色光的是ＲＤＵ。啟動方法只要靠過去就行了。那100個到底在哪裡？誰來告訴我啊！



失控的拖車

雖然緩慢，不過確實朝向障礙物接近中的拖車。當然自己乘坐的機械接觸到的話，轟的一聲就結束遊戲囉。

箭頭

需要破壞的建築物都會有箭頭指示。拖車接近的時候就會明白，還有足夠時間時為綠色，超接近的時候為紅色。對畫面上的人可是個大危機。

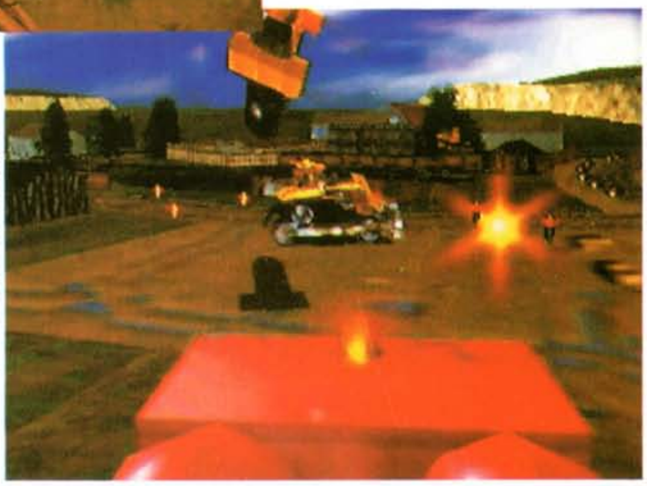
自機

這裡使用推土機型的機械。雖然機械人型的機器破壞力極高，但不是隨時都能使用。這個舞台所使用的機械，是一開始就決定好的。雖然總覺得不滿，還是忍耐吧。

終於要出動了!!



◀由直升機的繩索下來，坐進撞擊推土機的旋風斯巴達隊員。在哪裡人手都不足，必須一個人面臨這地球規模的危機。真要命。



▶在拖車上的視點。工作中的撞擊推土機。逃跑的人們。高價的展示品，不就是前來救人的直升機。具有50個以上的舞台的大手筆製作。

車輛型式



◀加速之後以身體衝撞。性能正如其名。擅長由高處落下來造成破壞的技巧。速度也相當的快。



空降式
SKYFALL

背鞭式
BACKLASH





▶直接翻譯叫做鞭子打屁股，不過是以尾部衝擊。（字面相同）也就是讓車體滑行後，以尾部進行攻擊



側鎚機
SIDESWIPE

▼最為普通的機械，或許你也有機會坐上去（可能嗎？）。只有它不具有特殊的攻擊。反過來說，是容易操作適合初學者的機械？



▲由車體的兩側伸出鋼鐵的兩腕作攻擊。咱們的拆除大隊是不是也該去弄一輛？





撞擊推土機
RAMDOZER

旋風斯巴達登場機械全體目錄

旋風斯巴達為一群破壞活動的專門家集團。所以會配合狀況，以何種物品作有效率的破壞，而常備有各型各式的機械。你在 1 個月後，就要乘坐這些機械了。在這裡介紹所有的種類，最好能將每一種機械的特徵好好的記載腦子裡。

何謂特殊攻擊？

▶各種機械，都有著能對於某些障礙物作有效率破壞的特殊攻擊。操作上並不複雜（在「初心會」中，幾乎只使用R鈕）。場合對的話，會非常有效率，也會縮短時間。也就能趕到拖車前面了。





◀兩輪的活動飛彈發射台。彈藥用完時以道具來補充。通常會掉落在附近。



巴利斯塔
BALLISTA

機械的換乘時間為重要關鍵！

一個舞台內能夠使用的機械種類會隨著舞台而有不同。有只使用 1 種機械的舞台，也有使用 3 種、4 種的舞台。在能夠使用複數機械的舞台，反過來說就是不使用全部的機械就不能過關的舞台。到底要在何時換乘何種機械？判斷錯誤的話，拖車就會引起大爆炸喔。



◀各式各樣的機械，都有其各式各樣的效果。要好好把握狀況活用這些能力。





▲唯一會在空中飛的機械（雖然有直升機可是不能搭乘）。即使是高層的大樓也能在一瞬間就破壞。

J一炸彈

暴風裝甲



閃電拳

機械人型式

◀使用翻滾攻擊作為其特殊技。右邊的圖片看起來，會不會讓人聯想到任天堂鬍子老爹的招牌動作？



登場機器大公開



有時得動動腦筋

◀雖然都是乘坐著機械在行動，但有時也沒那麼容易。例如像照片中，雖然想換乘J一炸彈，不過卻有著防護罩般的東西而進不去。到底該如何才能坐上去？這就是要動腦筋的時候了。

失控的拖車



▶這就是造成世界危機的元凶，失控拖車。在遊戲的設定中是無人駕駛的。



▼有著巨大的右腕，以迴轉攻擊作為特殊技的怪異傢伙。決定性的姿勢為昇龍拳！



什麼！ 連這些機械也會登場喔！

除了上面介紹的8種機械之外，還會有各式各樣的機械登場。但絕不是單純的讓遊戲更熱鬧而已。不使用這些機械的話，是不可能將舞台過關的。這裡與機械的換乘一樣，要在何時使用都必須做好判斷。還有咱們的主人公，到底擁有幾種東西的駕駛執照啊？

列車



衝撞推土機搭載在列車的貨物部份。這到底該怎麼說……？



▶就這樣乘入列車後，就能將機械運到別的地方去。

起重機



▲當然這裡也能用來將機械到處搬運。喂！你站到平台上去想做什麼！

船



◀這也是移動機械的一種手段。不過要利用水路，到底前面會是什麼？

NINTENDO-64小百料 【發售中週邊配件一覽】PART 1

◎N64彩色手把〔六種好色〕

日幣定價/各2500圓
(折合台幣約700-750元)



單調死板的遊戲時代已經過去，爲了迎合潮流、配合新一代玩家的個性需求，N64可供額外選購的標準手把，準備了有六種絕妙好色，提供使用者玩家另一種完全不同的選擇。從穩重高貴的黑色、亮麗清爽的紅、黃到突出新潮的綠色，您大可依照自己的心情、個性隨性選用。

◎N64立體聲AV端子導線

日幣定價/1500圓
(折合台幣約400-450元)



爲了節省玩家花費以及強調自家規格統一相容的特色，N64主機的視訊端子和以前超任主機的配備完全相同。這組立體聲的AV端子應是目前最普遍使用的端子導線。

◎N64單聲AV端子導線

日幣定價/1200圓
(折合台幣約350-400元)



和立體聲AV端子現最大的不同在於只有一組聲音訊號，因此使用這種端子導線您可能會聽不太出來N64立體魄力的音效演出。目前國內21至18吋的平價型電視機種大多採用這種陽春配備。

◎N64 S視訊端子導線



在聲音的輸出上一樣爲立體雙聲道，唯一的差距在於視訊的輸出改爲S端子，畫質效果比起AV端子更爲到銳利鮮明，但配備有這種端子的電視通常也較高價，目前國內大約是28吋的電視機才有S端子輸入的設計。

◎N64記憶卡

日幣定價/1000圓
(折合台幣約500-600元)



使用方法和PS的記憶卡大致相同，但N64的記憶卡大多作爲出賽成績以及操作方法記錄之用，並沒有和卡匣的進度電池記錄衝突。隨著對應遊戲的陸續增加，這款週邊的需求性與實用性也越來越重要，如果您已經是個64族群，不妨現在就可以考慮選購。





◎N64衝擊震動包

日幣定價/1400圓
(折合台幣約550-600元)

這是目前N64最炫最臭屁的附屬週邊，有了這款裝置您的手把將更可展現衝擊、魄力的操作體感。目前僅有對應『星戰火狐64』這款作品，同實爲了推廣任天堂也很大方地附屬在軟體中同捆販賣。不過如果您要是想到朋友家一起體驗該款遊戲對戰時的衝擊快感，那除了得準備一隻手把之外，這款小傢伙最好也要跟著上場。



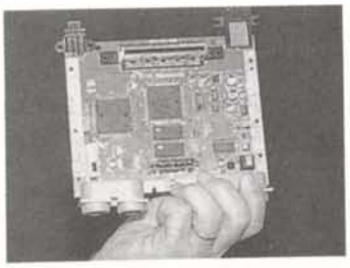
N64奇怪大問答



記得在電玩GOAL月刊試刊號裡曾爲大家介紹過一些有關N-64的ABCD等各項奇怪問題，當然在這本超級大全集裡頭，這項服務一樣也試少不了。不過，也請大家千萬放心，雖然單元名稱一樣，內容型態也大同小異，但我們絕對不會也不敢把原先的內容重頭再來一次。這一次企劃小組除了將上次刊登的精華內容重新濃縮整理之外，也重新彙整後續許多讀者最關心的問題以及一些業界新情報。所以囉，在您仔細用力閱讀完本單元後如果還算喜歡，那請您要記得掌聲鼓勵鼓勵唷～

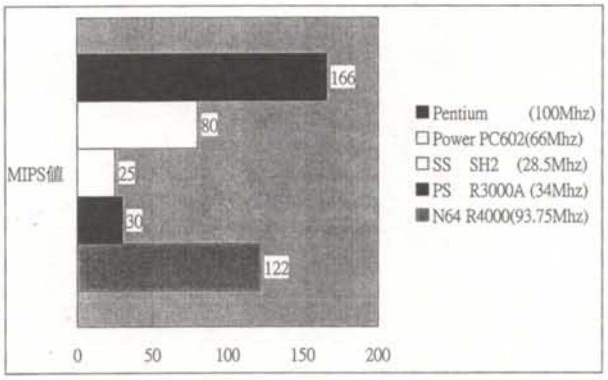
Q1：N-64的CPU處理能力？

ＣＰＵ不僅是個人電腦在速度上拼命的關鍵所在，就連家用遊樂器的硬體也是一個不可或缺的唯一心臟。在家用遊樂軟體越來越偏向聲光訴求的今天，爲了達到更快更好的演算，ＣＰＵ的進步可是火辣的很。



▲這就是Ｒ4000這顆ＣＰＵ的真面目，不過由於運算速度很快，所以使用時表面可是燙得會煎蛋唷！

各位可別認爲N-64的個頭嬌小，扒掉外衣，它的內部心臟ＣＰＵ（是由ＮＥＣ公司特地爲任天堂所設計開發的）在速度上的”較校”（用台語）相當臭屁唷！由下方的資料圖表中您可以發現，N-64所能展現的演算速度幾乎可以和個人電腦的５８６奔騰系列相呼較勁（不過，這是一個單純的演算速度比較，本刊並沒有針對其他特別的用途例如圖片的容量或是程式的撰寫方式來做報告，還請一些電腦專家們別指責我們太不客觀）。因此就本部份的實際評比，本刊肯定認爲N-64的ＣＰＵ處理能力，應該相當於目前市售的５８６個人電腦。





▲雖然在台灣將棋沒人玩得懂，不過就思考演算速度來談，N-64的ＣＰＵ在這方面的表現令人滿意，大幅減少了等候的時間。

Q2：N-64的散熱效果？

前面提過，N-64的執行速度很快，所以散熱的效果也是許多玩家使用者關心的問題。雖然N-64並不像個人電腦一樣在ＣＰＵ的部份安置有所謂散熱風扇的裝置，但在散熱的問題處理上已經做好許多的防範措施。在內部ＣＰＵ及影像處理晶片等部份，任天堂已經爲使用者準備了清涼退火的散熱貼布貼在上頭，同時您也可以由外殼上發現任天堂也比SEGA闊氣得多，在散熱孔部份從頭到尾”滿滿是”，這樣子的作法就好像夏天時穿著洞洞內衣您說是不是涼快又通風？所以您大可放心散熱性的問題。同時根據本小組實際測試發現，縱使連續一天一夜不關機，摸摸外殼上的溫度，比起PS以及SS來可算得上是好很多囉！



▲從頭到腳，您可以發現N-64的通風散熱孔遍布全身，因此散熱的效果可想而知。不過，這樣的設計也容易讓灰塵進入，所以不玩時請記得蓋上的毛巾防防塵。



▲這是另一個N-64的散熱幕後英雄－腳座設計，就好像高級的AV視聽器材一樣，這項設計主要是不讓機體底部直接接觸擺設的地方，可以有效提高散熱的效果。

Q3：N-64沒關電源拔卡匣會怎樣?

由於這次任天堂爲了壓低主機的售價（這是本小組猜測），因此並沒像當初超任主機一樣設計有卡匣安全卡榫，這項裝置的最大好處是可以防止粗心的使用者忘記關電源就直接抽拔卡匣的危險，只要電源是開著就算您使盡畢生吃奶的力氣也是拔不出來。但這次的N-64一不小心，可能會造成您軟硬體上好幾千塊的遺憾，因爲您只要一不小心忘了關電源就直接拔出卡匣，輕微可能會造成軟體上好幾天下來的進度記錄消失不見，嚴重的話甚至會造成主機燒壞，所以爲避免花錢消災的痛，建議大家務必能看好再拔！



▲小心！未關電源就拔卡匣很容易造成辛苦達成的進度完全消失。

Q4：N-64的卡匣插孔清潔法?

相信大家都知道，從最早的紅白機開始，任天堂的硬體一直都有所謂卡匣防塵蓋的設計，當然這樣的設計決不是好看而已，事實上主要是在防止卡匣插槽受到灰塵侵害以及氧化，如果有了灰塵或是氧化等現象時，您將會發現卡匣會不容易開機，這時候就得使用”非常手段”來加以清潔。您可以利用棉花棒沾上些許的酒精或是一般清潔錄影機的相關產品，輕輕、溫柔地清潔插槽中的金屬部份（記得請不要沾太多，以免這些藥水到處亂滴，甚至流到基版上頭造成故障）。而另外第四台也有廣告一種可以用噴的清潔液，根據本小組實際使用發現效果也不錯，因此上述兩種方法都提供給您做參考，而卡匣部份也是可以比照這種方式加以清潔。對了，事實上只要您常使用、常開機，插槽部份氧化的機會並不大，所以也請您不用太煩心氧化的問題，通常三個月左右清潔一次，相信就能常保主機延年益壽了。



▲所謂的卡匣插槽就是這裡啦！所謂保養重於修護，平時記得多多關心此處的清潔問題。

Q5：N-64的手把注意事項?

N-64的手把，這次由於採用了所謂3D微動旋鈕的設計，因此就精密度來看比起以前的超任甚至現階段的PS、SS手把都明顯高上許多，因此在使用上也是有一些該注意的地方，本小組僅在此提供一些獨家小祕方，好讓大家的手把都能用得久也用得健康。

1.開機時請勿亂動：

由於3D微動旋鈕本身有所謂的自動校正機能，因此當每次開機主機都會自動進行偵測手把的狀態，並且會確認3D微動旋鈕的方向準度（玩過SS的VR戰警吧？該光線槍不是有提供所謂的校正模式嗎？N-64的自動校正就類似如此），因此當您開機的同時，請不要將3D微動旋鈕任意扳向任何方向，這樣的行爲可能會造成遊戲時定位會不準唷！

2.沒事不亂拆

由於很精密，因此手把裡頭的零件也是不少，除非必要否則本刊實在不希望玩家們自行拆開手把看看裡頭究竟有些什麼好康的東東，就算拆得完可能也不太能夠裝得回去，尤其隨便拆裝更會影響到3D微動旋鈕的使用，所以除非您有非拆不可的理由或苦衷，要不然千萬別冒著又得多花八百元買隻新手把的風險拆著好玩哦！

3.接續端子別過度凹折

在手把導線最尾端的接續端子可是N-64手把最脆弱的地方，因此在您不玩要收藏時，請特別注意這個地方千萬不要過度凹折到，否則雖然N-64零件用料很實在，但日後仍難保內部會有導線斷裂之虞。



▲手把中的小巨人－N-64手把，不僅外型夠氣派，就連內部構造也很精密，因此還是老話一句希望大家能夠多發揮保養愛心。

Q6：N-64的手把是純日本製的?

以下這個問題主要是針對部份堅持”只要是日製，就是好貨”的玩家所回答，（根據我們的發現有許多N-64的玩家甚至連卡匣上被貼上一個服務保證的標籤都很感冒）。據本特別取材小組透過特殊管道了解，N-64的手把（附件版及零售版）大部份的零件全是日本

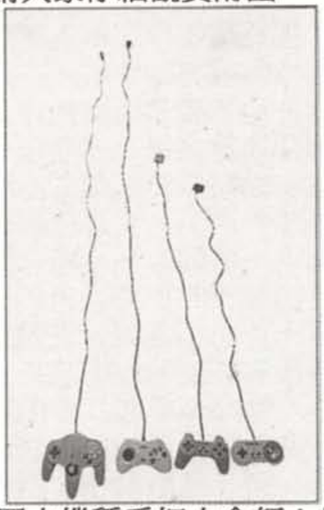
生產，但組裝作業則是在中國大陸的深圳地區進行，因此和從來自馬來西亞的PS手把相比之下，N-64手把勉強可以稱得上是日裝貨了。



▲購買前如有疑問，想確定是否真是日本生產，敬請看看手把這個地方，看看是否有明白地寫著MADE IN JAPAN 的字樣

Q7：N-64的手把導線有多長?

爲了可以讓使用者可以很輕鬆地進行N-64的遊戲，所以任天堂在手把導線的設計上倒是很大方，導線的長度足足比原先超任的手把導線長度多了兩倍之多。所以只要您願意、您爽快，無論是趴著玩、蹲著玩甚至躺著玩，N-64的手把長度絕對符合您的要求，爲了清楚辨別N-64手把導線的長度，還請大家仔細觀賞附圖。



▲四大機種手把大會師！超級比一比看看誰夠長，結果發現N-64和SS共同榮獲最體貼寶座。

Q8：N-64的手把使用法?

爲了能凸顯N-64在整體的演出上更具任天堂獨家的特色，因此早在設計之初N-64的手把則列爲最注重的一環，根據本小組獨家獲得的情報顯示，這款手把大概經過了十數種的反覆修改，才演變成今天的模樣。根據任天堂所公佈的使用方式，這款手把的把戲可多著呢～以下就是這些使用法的說明：

(1)標準握法

這是使用N-64時的最標準握法，左手主要掌控3D微動旋鈕及背後的Z鈕，而右手則控制AB鈕及視點切換鈕，同時右手食指則負責R鈕的使用（所以您也可以發現N-64大多數的遊戲操作設定中L鈕大多沒有設定機能）。



(2)超任握法

這是和超任時代使用手把的方法大致相同，只是這樣的握法因爲手把實在過大因此似乎不太順手，據本刊的推測這樣的握法應該會比較適合一些比較不激烈、不緊張的遊戲，但在目前N-64的遊戲中使用的機會似乎很少。



(3)射擊握法

這種握法主要是針對一些射擊遊戲，一邊需要操縱機體移動一邊則必須移動射擊游標而使用的。主要的握法是左手需控制十字鈕以及設定射擊的L鈕或Z鈕，而右手主控3D微動旋鈕。不過目前本小組發現『休曼賽車』利用這種握法發展另一種玩法，那就是十字鈕負責賽車移動，而3D微動旋鈕則是以前後代替加速及減速，實際體驗後感覺倒還蠻不錯的



(4)單手握法

這是一種很輕鬆的操縱方式，您可以考慮在進行麻將或是將來一些RPG 遊戲時來使用，讓左手輕鬆一下的感覺不錯唷。



Q9：N-64的手把記憶卡壽命?

可別太小看這小小一片記憶卡，內藏的電池主要是採用和PS記憶卡的相同原理及方式，玩家不必太在乎要充電或更換電池等問題，就記憶性而言絕對穩定也絕對夠安全，根據任天堂公司的技術部門表示，記憶卡只要不要是刻意的粗暴使用（例如丟到洗衣機、用熱水泡它、用腳踩它甚至用嘴巴咬它），一般而言正常壽命絕對都在十年左右，使用記憶次數大概是在四至六千次左右。就一個定價一千日圓的消耗性小週邊來看，算得上是蠻划算的囉！



▲小小一片，耐操又耐看，只賣日幣1000圓（國內約售台幣

四百元左右），歡迎多多購買使用。

Q10：手把記憶卡容量有多大？

根據任天堂出示的資料顯示，N-64的記憶卡是以PAGE為計算單位，而整個記憶卡約有１２３個PAGE的配置，而每一PAGE則各自約有256KBYTE。不過每個遊戲使用的記憶PAGE數都不盡相同，例如『最強羽生將棋』使用的容量為整張記憶卡，『水上摩托車』為２PAGE，至於『飛輪瑪俐歐64』也是２PAGE。整體容量可能視您記錄的遊戲種類不同而會有所不同，將來若出現更多的模擬戰略遊戲時，相信您對於記憶卡的需求會更高。

廣告時間：好消息！『Ｊ計畫２』以及『實況野球４』血本大回饋，隨卡匣均含贈一片記憶卡，超值值得購買！



▲注意！由於每個遊戲記錄時使用的PAGE都不一樣，因此也會間接影響容量。不過放心好了，要想把N-64記憶卡給記錄到”爆”可能也不是件容易的事。

Q11：N-64為何堅持採用卡匣？

使用卡匣作為執行媒體可以說是任天堂自踏入家用遊樂界後最最堅持的不二原則，除了任天堂本身的獲利因素之外，雖然目前個人電腦已經清一色進入CD媒體的時代，但就家用遊樂器而言，CD-ROM的型態主要是佔盡生產便利的優勢，但就讀取時間的問題實在還需要一段時間來克服，因此在目前就要斷定家用硬體已經由CD媒體所領導似乎還言之過早。另外硬體上的考量，任天堂公司也針對了CD用DRIVE 的缺點提出抨擊，除了讀取頭的老化問題外，CD讀取伺服裝置的耗損也是造成主機使用壽命減短的原因，這也是為何目前PS及SS價格越來越低（因為這些零組件偷工減料的好地方，像讀取頭凸鏡從玻璃換成壓克力，伺服裝置齒輪從鋁製品變塑膠，所以價格也可以從日幣五萬一次跌到兩萬。），都快變成另類消耗品的原因，因此在對於遊戲軟硬體的理念不同的情形下，任天堂依舊堅持採用卡匣作為執行媒體。

而隨著晶片技術的成熟，並配合了任天堂獨家發展的壓縮傳輸技術，卡匣也可以掌握價格輕鬆達到大容量的技術，試想一款64M的『瑪俐歐64』內容會輸給其他的次世代主機作品？因此卡匣或CD並非遊戲內容的重要關鍵，遊戲程式的構思企劃才是重點。



▲CD有CD低廉易於生產的好處，但卡匣也有其本身獨特的優秀質感。

Q12：N-64大名是誰取的？

事實上如果大家有注意，N-64推出之前業界一片都稱為『ULTRA-64』，直到初心會展示之前，任天堂公司才正式將這部新主機定名為大家現在所稱的『NINTENDO64』。不過有很多人都在討論：到底這個名字究竟是誰取的？根據本刊所獲得的內幕消息指出，Ｎ64的名號在最初準備了十數組作為候選，『ULTRA-64』只不過是其中的一組，不過最後的決定主要採用了一位系井重里先生的提議（這位先生就是鼎鼎大名MOTHER遊戲的企劃總召集人），也就是拿出任天堂的名號直接作為新主機的名字，既響亮又順口，而64就是象徵這部主機進入64位元的時代，所以囉～下次別只是嘴上掛著N-64、N-64，希望我們的讀者都能知道N-64究竟是誰取的名字。

▲N-64的商標與機種識別標誌，之所以採取如此立體的設計主要是象徵N-64今後的遊戲將朝更複合性更嶄新的方向出發。

Q13：N-64主機前面的擴充槽作用何在？

看到沒？在N-64主機前上方有個有點奇怪的蓋子？這個地方可不是作來好看或是裡頭還存放著些寶貝東西，這裡就是N-64最引以自豪的擴充槽唷！而這個裝置根據任天堂公司表示主要是想學習個人電腦未來記憶體擴充的作法，在將來N-64會另外發售記憶體作為擴充加速運算之用。（而這個構想就有點類似SS所謂的RAM 擴充卡匣作法）。另外已經親手拆卸過主機的本刊小組也發現，目前前方的插槽中所插的東西是一片小小基板，上頭並沒有發現有任何的RAM 晶片，而只是一些類似電腦JUMP的設計，拔除不裝後遊戲則無法正常開機執行（危險動作．請勿模仿。不過就算您想學著模仿，可能也不太簡單，由於主機的構造，目前要想拔出這組零件還得先拆除主機外殼）。而隨著64ＤＤ即將發售，任天堂也已經表示將隨ＤＤ附屬擴充用的４MbRAM ，以作為主機性能的大幅擴充之用，同時為避免消費者無法自行解決拆裝的問題，也還附上一隻特殊的拆裝工具，讓使用者可以直接輕鬆

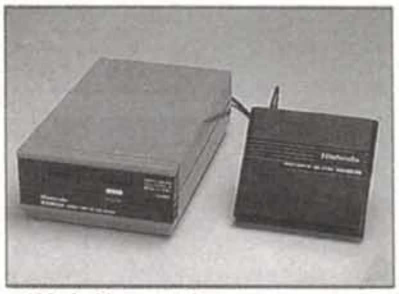


▲打開蓋子後您除了會發現不太容易拔下來之外，上頭也還貼有所謂”請勿任意拆裝”的注意標籤。

Q14：64ＤＤ到底是個啥東東？

在開始進入這個問題之前一定要先告訴大家何謂64ＤＤ64ＤＤ主要是N-64DISK-DRIVE的縮寫，因此簡稱爲64ＤＤ。

有好多人都在猜想任天堂發展所謂的64ＤＤ系統，是不是想走回以前紅白機磁碟機的老路線？聰明的玩家您想可能嗎？事實上64ＤＤ和過去的磁碟系統在本質上是有很大差異的。拿磁碟系統來說，先別談所謂的拷貝問題，事實上讀取時間過長，同時磁片遇上氣候潮濕會發霉不好保存等問題，磁碟系統的問題可是很頭疼。而64ＤＤ主要是採取類似電腦硬碟的半接觸式讀取方式，加上資料的配置方式更便利搜尋，任天堂宣稱讀取速度更可以和6倍速的CDROM平起平坐。而對應資料的覆寫及資料更新等問題，64ＤＤ更有自己的一套。就任天堂目前公佈的資料表示，64ＤＤ的軟體內容（指那塊好大好大的磁片）並不是全部都像磁碟片可以重複讀寫，設計上64ＤＤ的容量約爲64M BYTE（注意！是BYTE，整體容量大概爲N-64卡匣的８倍），其中可供改寫資料的部份大約爲38M，這樣的作法主要將作爲類似棒球遊戲年度球員身分資料更新，或是部份劇情、迷宮地圖的增加補強之用（這一點就好像目前有許多個人電腦遊戲會推出所謂任務更新片是一樣的道理），而且也能藉此方式以廉價方式讓玩家體驗到遊戲更新的樂趣，至於要談到所謂的拷貝問題，說真的，別說是本刊相信就連任天堂公司也都沒把握是否能夠百分之百防拷（好比當初SS與PS不也有百分之百的技術決心不派拷貝嗎？），一切也只能以法律來規範了。另外也聽說64ＤＤ的另一項應用將在網路通信上，在任天堂公司已經和微軟達成技術相互合作的協議後，未來除提供在INTERNET上瀏覽的計畫外，更將利用HOMEPAGE下載的方式提供玩家所謂的試玩版遊戲，而64ＤＤ就是最佳的儲存媒體。



▲過去的FC磁氣系統因爲受到拷貝及讀取時間過長等問題而被市場淘汰。



▲如果看過甚至玩過這些遊戲，那就表示您也能稱得上是古董級的玩家。



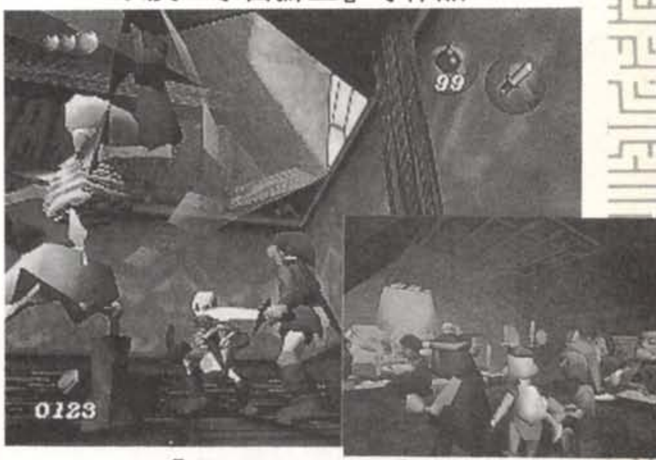
▲爲了能將製造成本降至最低反應成本，64ＤＤ的『磁氣碟片』採用和目前一般PC軟式磁碟機相同的插入式作法，似乎有點陽春。



▲由於本身依靠主機電源供應不需另接電源，雖然省去許多麻煩，但本刊許多硬體顧問倒有點擔心會不會造成穩定性的問題。

Q15：和64ＤＤ同步上市的對應軟體有哪些？

根據經驗與常理判斷，任天堂一定會以強勢的軟體帶動硬體的銷售（廢話！），所以64ＤＤ自然也不例外，有關這項疑問經本刊持續向任天堂求證取得了最新消息，目前已經確定對應64ＤＤ的開發中軟體有四款，分別敲定是『薩爾達64』（這款作品已經確定將推出卡匣及ＤＤ兩種版本，而卡匣版則會先行上市）、『地球冒險３』、『試管城市2000』以及『小白獅王』等作品。

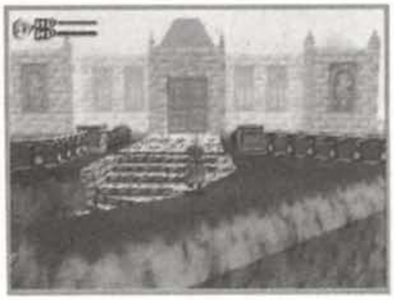


▲『薩爾達64』和『地球冒險３』這兩款作品，相信是目前許多玩家期待64ＤＤ的重量級作品。

Q16：N-64可以對應超任的視訊端子？

是的，爲了多節省一點玩家口袋裡面的鈔票，N-64在視訊端子的設計上採用和原先超任一模一樣的共通規格（不過，我們長久的理想最好是能採用和一般視聽器材相同的一般端子線），只要您以前是超任的使用者就不必再額外購買端子線，當然這樣做除了省錢之外也可以免除接續的麻煩（否則10部主機豈不是要10條不同的端子線？）。另外也要附帶順便一提的是，N-64只能對應以前超任的MONOAV端子、立體聲端子以及Ｓ端子，至於RGB端子則就無法對應，任天堂的說明是因爲RGB 端子的對應電視目前尚不普及，因此沒有提供這方面的影像輸出。所以假如您真的很需要、很哈所謂的RGB 輸出，那麼請您繼續收看本書後頭的『64超頻大演出』，自己動手DIY吧～

Q17：N-64目前的軟體廠商有幾家？



▲隨者越來越熟悉N-64的開發環境，加盟軟體廠商的新構想越來越能發揮，各類型的作品也陸續出籠。（圖爲開發中的RPG 作品魔法世紀）

相信有很多忠實的玩家一定會每天注意著目前N-64的加盟廠商動態，根據本小組直接透過任天堂詢問的結果顯示，目前加盟N-64的協力軟體廠商總共約有47家，（截至1997/4爲止，不含美國方面），而已經進入開發中的軟體總數則大約有71款左右，根據任天堂的表示由於初期要熟悉N-64開發環境的關係，所以導致許多廠商在開發進度尚大幅落後，不過任天堂仍相當有把握的指出，在明年３月以前將會有64款以上的作品相續推出。

Q18：N-64軟硬體降價的內幕真相？

有很多的玩家都很關切前陣子N-64主機以及軟體大幅降價的的消息，也有很多人質疑這是不是要和PS、SS大玩削價競爭的作法。所以本小組也是針對此一現象向任天堂公司提出詢問，根據任天堂的說明是，就和PS和SS所謂的量產會壓低硬體成本是一樣的道理，目前N-64主機的基本出貨數量已經突破300 萬部，在硬體生產上已經符合量產成本降低的條件，所以任天堂公司決定反應成本適時地將價格調降回饋市場，這樣的作法並不是如外界所臆測的削價求售。而軟體部份的價格調降，主要是因爲卡匣受到主機普及量提高影響，因此增加製作所需的半導體晶片數量，如此也達到任天堂最擅長的以量制價策略，所以任天堂在目前競爭激烈的電玩市場中，也會儘量將價格的驚喜留給消費者。另外，任天堂更提出來，所謂的調價措施並不代表零件用料有所偷工減料，任天堂公司相當歡迎消費者仔細比較主機內部，事實上降價前與降價後N-64的零組件依然未變，絕對不會因爲降價的因素而犧牲產品的品質。



▲大幅降價的行動，也已經在台灣國內全面展開！一直期待想行動的玩家不妨可以趁現在趕緊把N-64抱回家～（圖爲台灣總代理全面印製的海報）

Q19：N-64會不會推出改款機種？

對於這個疑問，任天堂公司指出從以前到現在，除了爲考慮銷售時間過久的產品生命週期而會推出所謂的改款機種外（例如GB就是一部銷售長紅的產品，爲考慮流行潮流因此在最近重新改款上市），一部類似N-64這種新上市未滿兩年的主機要談到改款似乎有點言之過早。任天堂甚至認爲改款不過是一種變相的促銷手法而已，因此除非市場的呼聲很高，否則任天堂公司是不太可能會任意進行主機改款動作的。



▲很多人都在想：N-64主機倒底會不會比照手把的手法推出各種顏色的機種？事實上好像不太可能。

Q20：N-64的衝擊震動包原理

用過震動的BB．CALL嗎？還是您有在使用電動刮鬍刀？事實上N-64的衝擊震動包在設計的原理上就是類似這些產品，當您在遊戲中發動特殊攻擊或是遭受到敵人攻擊時，這項裝置則會反應震動，就好像是大型電玩上的體感方向盤等裝置。（當然震動只是”微微”地，不會一次把您震得天昏地暗。）。

而N-64的衝擊震動包主要是依賴兩枚四號電池作爲動力的來源，（根據本小組的臭屁改造個性，我們一次給它加到四顆感覺更過癮！詳細改造報告請注意近期電玩GOAL！），所以也請您在使用時記得一定

要先裝上電池。另外，這項裝置雖然夠魄力，但是仍是需要軟體上的配合才能派上用場，目前這項週邊能只有對應『星戰火狐64』這款作品，在進行其他的遊戲軟體時最好先將震動包從手把上拔除，否則可能無法正常進行遊戲。（根據測試旋風斯巴達就有這樣的問題）所以若沒有專屬軟體的對應配合，這項週邊就很難有英雄用武之地，希望任天堂公司能夠儘速針對這項週邊，製作出更多的相關軟體。



▲沒體驗過震動包的魄力？試試一般電動刮鬍刀您就能體驗那種體驗妙感，麻麻的唷～

Q21：美國版 N-64有何不同？

美國版N-64主機除了在外包裝上比較偏向風格是風格外，在基本的外觀上可以說是和日規主機幾乎是一模一樣的，，（根據本小組實際拆解後發現內部的IC晶片也是和日規一樣的）。另外在軟體的部份，這次N-64的軟體規格也是和以前超任採用兩種規格的方式。美版軟體是無法使用在日規主機上的。不過這並不是類似SS和PS在規格上限制兩種主機無法相容。最近市面已經正式引進了美規軟體，根據我們的實際試用後發現，事實上N-64的美規與日規軟體所相差的部份在於卡匣外部的些微差距，美規卡匣無法插入日規主機之中試主要的問題。因此在市面上也同時推出一款轉換界面卡（和以前超任美規界面一樣，詳見硬體篇介紹說明），透過這個界面不論是日規或美規卡匣都可以直接使用，由於許多作品（例如絕地大反攻）都是美規會先行推出，因此利用這種方式您可以先睹爲快一番。

任天堂公司這樣的處理方式主要是防止市場的相互干擾與混淆，因爲一般而言美國版的軟硬體通常都比日本版來得便宜一些，不過在台灣似乎就沒有這樣的顧慮，只要是玩家想玩的遊戲總是會有廠商引進。不過，同款作品美規和日規在發售後也是可能會有所變更，例如文字的呈現可能就不同，甚至像絕地大反攻這款作品，日規就多了預定對應震動包的機能，這點也是要提醒玩家們必須要注意的。



▲軟體卡匣的外觀形狀完全相同，但是軟體標籤貼紙卻不一樣，好像日本版的較花俏好看。目前國內代理進口的產品也都是日本版的軟硬體。



▲這是美國版的控制手把，採用大黑色作爲主色，和日本版的手把相形之下別有本身獨特的魅力。由於手把沒有限制相容性，因此哪天若是買得到，您也能試試美國版手把的操作性。

Q22：購買N-64時要注意哪些事項？

當您存夠銀兩、下定決心打算成爲N-64一族之後，接下來應該就是到信任的電玩專賣店向老闆大喊：來一部N-64主機吧！不過這時候請別被立即的喜悅充昏了頭，請記得先測試一下主機是否能夠正常開機（雖然品管很嚴格，但由於從日本遠渡到台灣，路途遙遠可能會造成有些主機出些狀況），接著也請各位一項一項檢查包裝內的附件是否到齊，一般而言一部N-64主機的包裝應該包含有1.主機一部2.手把一隻3.使用說明書一本4.專用變壓器一組。所以事前先點清楚，會減少貨物出門後再回頭和老板爭論個臉紅脖子粗好。另外在台灣地區在視訊端子的部份還有些店家還會自動附贈，不過由於南北消費習慣不同，有沒有附贈這項週邊就得看您自己和老闆如何打交道囉～

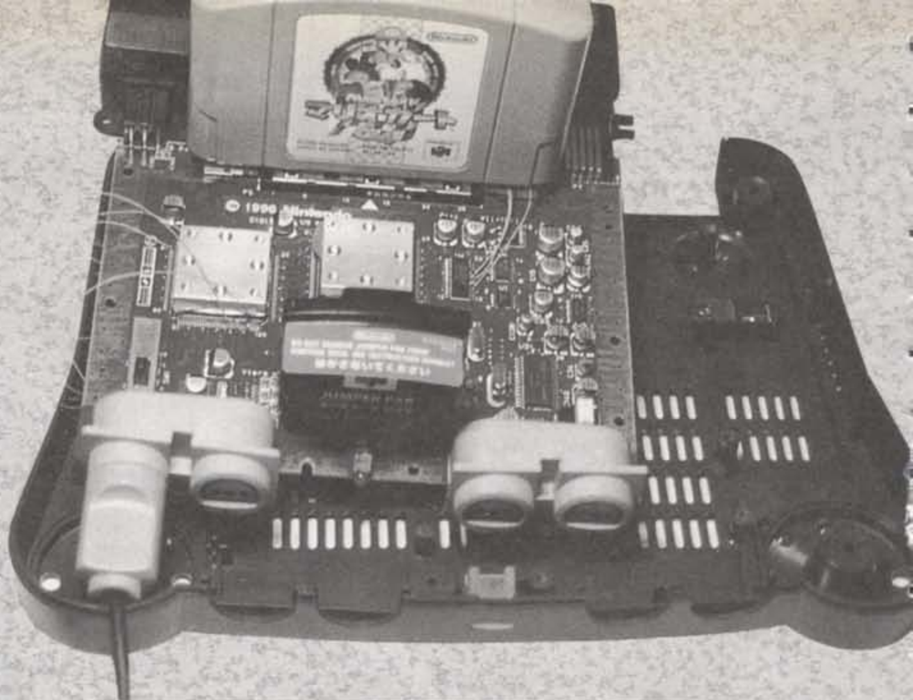
另外在公司貨與水貨的分別性上，事實上不論是公司貨或是水貨基本上都是任天堂公司所出品的，因此您倒不必要擔心會買到假貨。只是購買主機後在保證期間內萬一出現了主機故障等現象，公司貨比較有後續的服務保障，而水貨則可能會在價錢上比較便宜些，但在後續服務上似乎就比較缺乏保障，所以在您購買前的確應該先把主機身分搞清楚，這也是省得後頭一翻兩瞪眼的麻煩。



▲這是N-64的整體包裝，購買前請務必先點清楚，否則帶回家後才發現少了個變壓器豈不麻煩？

次世代旗艦級主機

任天堂Ｎ６４超頻大改造



原理概說

一般對電視遊樂器主機硬體比較有概念的人應該都知道，主機內除了輸出入界面外，最主要構成系統的部份有三個，也就是ＣＰＵ、ＰＰＵ和記憶體三類。ＣＰＵ主要是負責處理程式或是一些數學及邏輯上的運算工作，一般人比較耳熟能詳的ＰＥＮＴＩＵＭ（奔騰）就是ＣＰＵ的一種，所謂的奔騰１２０、２００是指ＣＰＵ運算的速度，單位是ＭＨｚ（百萬次／每秒）。打個比方來說就有點像是汽車的速度一樣，把它當成汽車能跑到每小時１２０公里或２００公里就容易了解了，在路上不塞車的情形下（在台灣這算是天方夜譚？），一樣的時間內，能飆到２００的車跑得當然比１２０的遠。Ｎ６４所用的ＣＰＵ是由ＭＩＰＳ公司開發的Ｒ４３００，ＲＩＳＣ型ＣＰＵ，這可是相當高等級的ＣＰＵ，主機設定的速度是９３．７５ＭＨｚ（順便一提，ＰＳ用的ＣＰＵ是Ｒ３０００Ａ，速度是３３．８７ＭＨｚ）。ＰＰＵ則是專責在影像處理方面的運算工作，這也就是爲什麼遊樂器主機雖然在數學運算能力上比不上一般的個人電腦，卻可以作出比電腦更華麗的特殊視覺效果的緣故。再拿汽車打個比方，這和能跑到２００的跑車拖不動貨櫃，只能跑到１２０的貨櫃車卻拖得動貨櫃是一樣的道理，在設計方向上遊樂器主機本來就是用來表現聲光效果的，在影音方面當然要比個人電腦強上一些了。Ｎ６４所用的ＰＰＵ是和美國非常有名的ＳＩＬＩＣＯＮ　ＧＲＡＰＨＩＣＳ公司共同開發的晶片，在３Ｄ影像上的處理能力可是只有在工作站級的電腦上才有可能表現的水準。Ｎ６４的ＲＡＭ可就更不得了，用的可是美國ＲＡＭＢＵＳ公司所開發出來的獨家ＲＡＭＢＵＳ－ＣＨＡＮＮＥＬ技術的ＲＡＭＢＵＳ－ＤＲＡＭ，存取速度高達２５０ＭＨｚ，可說是ＤＲＡＭ中的保時捷或法拉利，比ＰＳ或ＳＳ所用的廉價ＳＤＲＡＭ（個人電腦也常用這種ＤＲＡＭ）可說是天差地遠，有如是跑車與腳踏車的差別，加上現在Ｎ６４主機已經跌價到一台１６８００日元（直接按匯率換算成台幣約等於３８００元）而已，可是大大的物超所值喔。



何謂超頻

如果有玩電腦的玩家對這個名詞應該就不陌生了，所謂的超頻說簡單些就是強迫機器去做到比它被「規定」的還要多的工作。再拿汽車打個比方，廠方公佈的數據也許極速是１６０公里，不過如果硬去「ㄍㄧㄥ」的話也許就能跑到１８０公里。這是因爲每輛車子的製造水準並不是一定的，廠商公佈的數據通常會比較保守一點，這樣萬一有幾輛表現差一點時還是可以跑到預期的水準。反過來說一般正常的場合表現都會比規定的好些，甚至還會有特別好的幾輛能跑到２００公里也不一定。就ＣＰＵ而言也是如此，在同樣的製程下因爲一些微小的條件差異，就會有水準不齊的情形發生，所以廠商也會用比較保守的方式來「規定」它的工作量。所以我們就算稍微強迫它跑快一點，通常是不會有太大的問題，只是會跑得很辛苦，多流點汗（就是發熱啦）而已，這就稱之爲超頻了。至於爲什麼要超頻，在個人電腦上最主要還是價格上的因素，一顆奔騰１２０超頻到１８０在價格上就可以賺回幾千元了，所以有些不肖業者會把能超頻的ＣＰＵ重新打上較高等級的型號，當做高等級產品來賣，賺取價差，這就是一般在市面上所謂的ＲＥＭＡＲＫ（重新標示）貨了。以遊樂器主機來說因爲是單一規格，所以也不存在這種價格因素，超頻純粹是爲了讓主機有超水準的表現，最大的好處就在整體速度的改變。遇到運算繁雜的３Ｄ或是戰略遊戲時，就不容易產生延遲或是等電腦走一步要等老半天了；反過來說，要是把它的速度硬拉下來（降頻）的話，就可以產生慢動作的效果，這樣玩讓人手忙腳亂的射擊類或是格鬥、動作類的遊戲就可以輕鬆過關了。

不過，超頻也不是萬能的。因爲遊樂器本身是單一規格，又需要處理大量的影像與聲音，所以在外部頻率的配合上空間就小多了。所謂的外部頻率簡單的說就是ＣＰＵ以外的其他設備的速度。這是因爲現在的ＣＰＵ技術發達，一些週邊的設備處理速度跟不上ＣＰＵ的速度，所以ＣＰＵ就要調整自己的腳步來配合，ＣＰＵ走兩步，其他週邊走一步就稱爲二倍頻，以此類推。以目前的主流個人電腦而言，例如奔騰２００的ＣＰＵ，外部頻率６６時就是三倍頻，外部頻率５０時就是四倍頻了。Ｎ６４的外部頻率是６２．５ＭＨｚ，ＣＰＵ內部頻率是９３．７５ＭＨｚ，也就是１．５倍頻。而這個外部頻率是由一顆標爲ＰＬＬ的晶片產生的，而這個晶片又是以旁邊的一顆１４．７ＭＨｚ的水晶振盪器爲基準產生的，所以要改變外部頻率只要改變這個水晶振盪器的規格就可以了。不過以遊樂器而言，因爲本來就是以單一頻率設計，所以外部頻率超頻太多就一定會產生影像和聲音訊號錯亂的問題，這是不得不向現實妥協的地方。

動手前請特別注意：

1、一旦自行拆開外殼，任何由小賣店或任天堂公司所提供的免費維修服務保證都會失效，以後萬一主機有任何損壞需要修理的時候，不管是不是因爲自行拆機發生的問題，都必須要自行負擔修理費用，動手前一定要有這種「覺悟」。

2、以下講到的內容牽涉到比較困難的技術操作，平時沒動過手的或是年齡太小的玩家最好是去拜託看看請熟識的小賣店老闆代工（價錢當然要看平時和老闆關係培養得好不好了，嘻嘻），一不小心可會把寶貝的主機弄壞喔。

3、作者改機並沒有發生任何問題，但不保證任何人改機也不會有任何問題，所以要改機前請先考慮清楚，萬一發生任何問題，作者或是ＧＯＡＬ恕不負責。

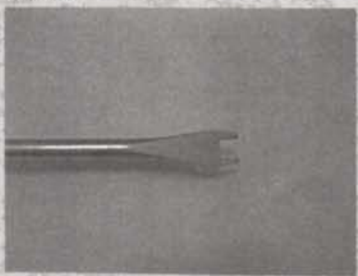
4、所有的晶片或半導體都很怕熱，所以用烙鐵銲接或拔除時動作一定要快而且乾淨俐落，不然很容易把晶片給燒壞掉。加熱的時間最好別超過一、兩秒，而且絕對不要連續加熱好幾次，應該等它稍涼了再動手。另外，因爲晶片的接腳非常的密，用銲錫時盡量用少一點，黏得牢就夠了，太大沱很容易把附近的接腳都一起黏進去。萬一不幸黏到旁邊千萬要清理乾淨，等涼點了再用烙鐵把它融開，再用吸錫器吸除。一定要確認所有的接腳都沒有短路（就是黏在一起的意思），萬一沒清理乾淨就接上電源的話，輕則主機動作不正常，重則會把主機燒壞了，千萬要小心。

5、超頻基本上對主機不會有太大的影響，不過要特別注意到散熱的問題，記得放在空氣流通的地方玩，底下散熱口不要擋住了，上面不要蓋毛巾或是塑膠膜，豪華點的話用個小電扇吹吹就應該沒問題了。

工具


▲超頻改造所用的工具和材料就是這些。在圖最上方的是吸錫器，最下方的幾個小零件由左起分別是ＩＣ插槽、開關、水晶振盪器，右邊牙膏狀的是散熱膏，右上的線卷是ＩＣ跳線專用線，右下的線卷是銲錫。

一、螺絲起子：一開始動手首先就會遇到個棘手的問題。爲了不給玩家隨便拆機，任天堂的主機和卡匣外殼用的螺絲都是特殊規格的，一般的一字或是十字螺絲起子拿它可就沒轍了。能開這種螺絲的起子台灣比較少見，光華商場之類的大型電子零件賣場也許找得到也說不定。其實另外還有一種螺絲刀也可以拿來代用，這種的就比較有可能買得到，形狀像是一字型的起子中間開了個洞（實際形狀請看附圖），作者就是用這種螺絲刀開的。再不然就要抱主機去向一些比較專門的小賣店借來用了。至於主機內部的螺絲就是一般的十字螺絲了，規格都很普通，只要準備一大一中兩隻十字螺絲刀就夠了。


▲這種頭的起子也可以轉開Ｎ６４所用的特殊螺絲。因爲不是專用的起子，買的時候最好帶機器去試開看看。

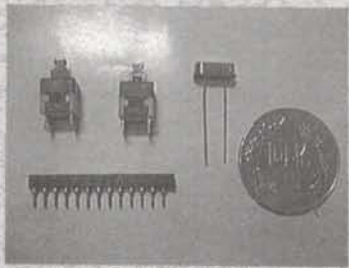
二、小號的美工刀：刀片最好換成３０度的，一般４５度也可以用，這是用來把ＣＰＵ的接腳挑離主機板用的，因爲ＣＰＵ接腳的間距很小，大號的美工刀片太厚了，沒辦法伸進去。

三、鉗子：要準備一隻尖嘴鉗和一隻斜口鉗，因爲零件都很小用尖嘴鉗來拿著比較好拿，銲接時也不燙手。斜口鉗是用來切接腳插槽和電線的，有的尖嘴鉗也有附剪嘴，不用斜口鉗也可以。這都是很普通的工具，不要太大隻的，用起來順手就可以了。

四、烙鐵：前端越細越尖就越好用，ＩＣ的接腳不但細，距離又近，頭不夠尖而細就很容易把旁邊的腳一起焊進去了。規格以３０Ｗ的比較適當，２０Ｗ的拿來除銲錫有點不夠看，超過４０Ｗ的溫度太高了些，不熟練的話很容易會把晶片給燒壞了。

五、吸錫器：這個東西是用真空的原理把融化的銲錫吸走，拔零件必備的工具。電動的一組要好幾千元，用手動的一隻約百元上下，不是專業人員買這種的就夠用了。使用方法是，先把後端的活動柄用力向下推，聽到「喀答」一聲後，把吸口靠近要吸除的銲錫，再用烙鐵把銲錫融化，在融化同時按下前端的按鈕，液化的銲錫就會被吸進吸錫器裡頭。每推一次就可以吸一次，要再用就要再推一次。

材料


▲這些是要用到的小零件，實際尺寸可以參考旁邊的十元硬幣大小。照片上的開關看起來雖像是兩隻腳，其實是六隻腳的，每側各有三隻，左右側是共通的可分爲三個接點。

一、水晶振盪器：這是用來替換原有的水晶振盪器改變外部頻率用的，售價約在二、三十元之譜，可以買幾個頻率和原來（１４．７ＭＨｚ）不同規格的來試試，在１３～１６ＭＨｚ的範圍內聲音和影像應該都不會有太大問題才對，在原頻率以上就是超頻，以下就是降頻，依照自己的實際需要買就可以了。形狀（高度）買和原來一樣的最好，抗電磁波蓋（就是那兩片把主機板夾起來的白鐵片啦）才容易蓋起來，萬一只能買到比較高的也沒關係，把它的腳折彎讓它躺平就好了，只是比較不好看而已，在性能上是完全相同的。


▲這就是各種規格的水晶振盪器，雖然尺寸大小和功能無關，但是小的比較貴。

二、ＩＣ插槽：這是爲了換水晶振盪器方便用的ＩＣ萬用排插，售價每隻腳約一元左右，雖然只會用到三隻腳（實際上中間那隻是用不到的），還是多買幾隻比較保險。

三、開關或ＪＵＭＰＥＲ：這是用來切換ＣＰＵ倍頻用的，買ＪＵＭＰＥＲ的話要3個，如果要常常切換的話還是用開關方便些，開關用按的或推的都可以，只要是雙向的就好了（就是指在三條線中間切換其中兩條爲導通的狀態），開關要買兩個。這些只要十幾元就搞定了。挑戰到超內頻的玩家才需要買。

四、線材：跳線用，儘量買細一點的才比較容易焊到ＣＰＵ的接腳上。圖上的線卷是ＩＣ跳線專用的，雖然價錢貴一點，不過很好用，買個幾尺長就綽綽有餘了，價格也差不了幾塊錢，可能的話建議買這個，十分好用。如果線材太細不容易剝掉兩端的塑膠外皮，可以用火烤法來剝。方法是拿一個打火機稍微烤一下，趁外皮軟化時用手指抓住一拔就可以剝得很漂亮。烤的時候不要烤到外皮發出燒焦味，稍微烘一下就足夠了。這個部份大概十幾元內就夠用啦，挑戰到改裝能用ＲＧＢ訊號輸出和超內頻的玩家才需要用到。

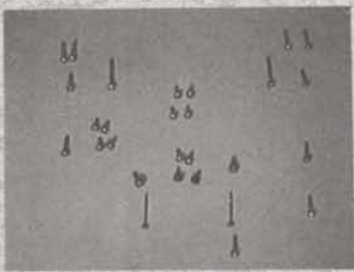
五、銲錫：廢話，要銲接當然要用到銲錫，記得要買細一點的才不會一次就一大沱銲錫掉在零件上，小卷（筆形的）大

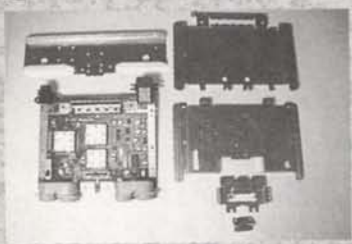
概也是十塊錢左右。

六、散熱膏：這是增加零件和散熱片之間密合度改善散熱率用的，雖然是可有可無，看在要馬兒跑的份上，還是給牠吃吃草吧。挑戰到超內頻的玩家才用得到。

動手囉

要拆外殼以前要先把電源供應器、操縱手把、視訊線和卡匣都拔乾淨，再找個有分格的盒子來放待會兒拔下來的螺絲，不然拔到能動手的程度要拆３４根螺絲，光是弄亂了裝回去時就夠頭痛了，更不用說是弄丟幾根了。外殼的六根特殊螺絲拆掉後就可以把主機外殼扳開成兩片，這時候由後方插電源的地方拉應該很容易使力，拔的時候一開始會有點緊，那是因為上方的那塊跳線卡卡著的緣故（什麼？先拔卡？別傻了，不把外殼扳開哪有地方使力拔它，試試便知），拔開後就把看得到的螺絲拔個乾淨吧，一共有２８根，記得照長短外型稍微分類放好，裝回去時才不會亂掉，萬一忘記位置了，就看看附圖的螺絲位置吧。

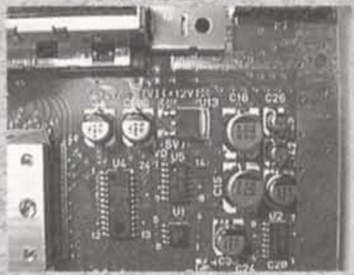

▲這是除了主機外殼六隻特殊螺絲外，所有應該拔下來的螺絲。

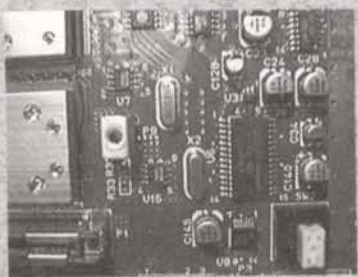

▲主機板、抗電磁波罩、散熱片可以拆成六塊，拆時要稍微記一下裝回去的位置。

這時候塑膠底殼、主機板和散熱片都可以完全分解開了，也許玩家會注意到，主機板和照片上的樣子有點不同，這是因為主機板版本（在卡匣插槽旁有個ＮＵＳ－ＣＰＵ的字樣，旁邊的數字就是主機板的型號）不同而已，對接下來的工作並沒什麼影響。在主機板上還有三塊方形的散熱鋁板蓋著，這三個鋁板底下的零件就是Ｎ６４的精華地帶了。靠主機板外緣那個就是ＣＰＵ（中央處理單元），要超內部頻率的人就用得到它，看到接腳的密度就可以知道這可是高難度的挑戰。在中間有兩塊比較靠近的，其中靠卡匣插槽那個是ＰＰＵ（影像處理單元），旁邊還有個有點細長的黑色晶片，晶片上第一行寫著ＶＤＣ－ＮＵＳ那個就是加裝ＲＧＢ信號用的地方，想改裝成能用ＲＧＢ訊號輸出的玩家就是要動這裡，這是屬於中等難度的部份。靠近手把插槽的那個是ＲＡＭ（隨機存取記憶體），它的右邊一點有兩個扁圓柱形的金屬外殼零件就是水晶振盪器。比較靠手把插槽那個上面有寫Ｄ１４７Ａ７字樣的就是改外部頻率超頻用的水晶振盪器了，在這次的超頻改造中工作困難度算是最簡單的。仔細考慮考慮自己的能力再決定要把主機超頻到什麼程度吧。



▲ＮＵＳ－ＣＰＵ－０３字樣就是主機的型號，依據銷售地區或小修改而有所不同。


▲這就是負責處理視訊信號的ＶＤＣ－ＮＵＳ晶片。


▲這個就是負責提供基準工作頻率的１４．７ＭＨｚ水晶振盪器。

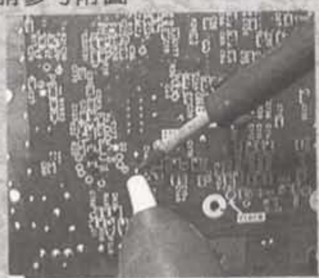
初級篇　超外頻

超外頻需要用到的工具和材料是烙鐵、吸錫器、鉗子、銲錫、ＩＣ插槽和水晶振盪器。首先要找到那個標示為Ｄ１４７Ａ７的水晶振盪器，先記住它的位置，然後把主機板翻到背面（有很多銲接點，平平的那面），找到它的接腳位置，要仔細看清楚，它的接腳銲接點有兩個，應該很容易就能看出來了。

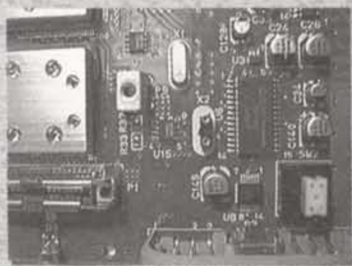
這時候可以把烙鐵接上電源，等它慢慢變熱，最好能準備一個烙鐵架放著，沒有的話也可以找個耐熱的東西放著，它的溫度蠻高的，小心別給燙著了。烙鐵一定要等到溫度夠了才用，溫度不夠的話不但焊點不容易黏得好，拔零件時反而要接觸得更久才能把銲錫融化掉，很容易把晶片給燒壞，所以還是耐心等個五、六分鐘，夠熱了再拿來用。


▲把多餘的接腳去掉，別推錯方向了。

趁著等烙鐵變熱的空檔可以先把ＩＣ插腳準備好，雖然水晶振盪器只有兩隻腳，不過還是要準備三格，長度才會正確，用鉗子順著側面的凹縫剪，很容易就可以剪下來了。中間那隻腳是多的，要把它拔掉，用烙鐵貼著中間的腳輕推，塑膠稍微軟化後就可以輕鬆的把多餘的腳推掉了，不清楚的話請參考附圖。


▲像這樣子把吸嘴靠近焊點，銲錫融化了就按吸錫器上的按鈕把銲錫吸除。

烙鐵夠熱了就可以開始拔水晶振盪器，還是再確認一下接腳，萬一拔錯就麻煩了。先用吸錫器把兩個接腳焊點的銲錫吸乾淨，萬一銲錫吸得只剩一點點，拔不起來又吸不走時，也可以再補點銲錫，讓銲錫夠多後就可以吸得起來了。吸得夠乾淨的話就可以把水晶振盪器給拔下來了，水晶振盪器拔掉後要收好，以後還可以插到插槽上用。


▲把插槽焊到原來是水晶振盪器的地方，接跳線出來也可以。

這時候就把ＩＣ插槽插到原來水晶振盪器所在的位置上，再把它焊牢就可以了。買來的水晶振盪器也把它的腳剪成和拔起來的零件的腳差不多長（不過零件形狀高點的因為腳還要折彎，還要另外多留個半公分），以後只要插、拔水晶振盪器就可以輕鬆自在的改變外部頻率了，記得一定要插一個在上面喔。外部頻率的超頻至此大功告成。

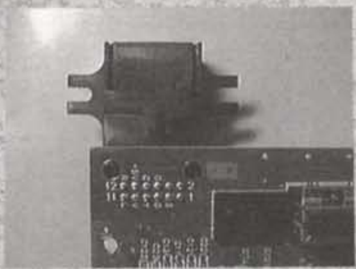
ＰＳ：有些玩家也許會覺得以後要換水晶振盪器還要拆一次螺絲太麻煩，也可以在主機板上改焊兩條跳線把插槽延長到抗電磁波罩外去，不過因為水晶振盪器講求的時間精細度很高，延長線要盡量短一點，避免萬一因為時序亂掉當機（雖然可能性很小，小心一點總不會錯）。



中級篇
改裝視訊ＲＧＢ輸出

所謂的ＲＧＢ訊號就是指把光的三原色視訊各自輸出的方式，因爲這是視訊的最基本型態，沒有經過任何改變的污染，所以影像品質是目前通用的視訊傳輸方式中最棒的（ＲＧＢ＞Ｓ端子＞ＡＶ＞ＲＦ），業務用的大型電玩或是個人電腦都是採用這種訊號方式，不過因爲一般的家用電視通常都沒有提供這種輸入界面，所以懂得用的人還是不多。不過如果是很懂得講究品質享受的玩家，是絕對不會錯過這種好機會的。

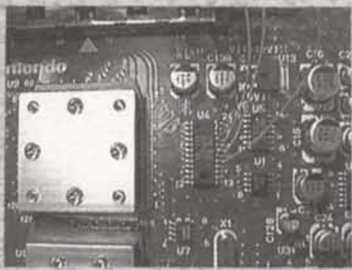
Ｎ６４的ＡＶ影音視訊線雖然通用於以前的超級任天堂主機，但是有買超任ＲＧＢ訊號線的玩家一定早就發現了，直接把它拿來接Ｎ６４是完全無效的。其實Ｎ６４內部早就預留了這種ＲＧＢ訊號方式，連影音訊號插座上都有留接腳下來，但是很奇怪的竟然沒有把這個訊號給接到插座上，該



▲明明有ＲＧＢ信號用的接點，卻沒有把線路接過來，這到底是……!?

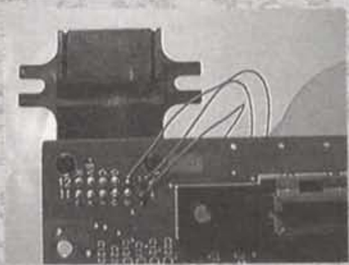
不會是在設計主機板線路配置的時候繞不過去或是忘記做了吧？真是Ｎ６４不可思議的神祕（笑）。只要跳三根線把ＲＧＢ的訊號送到插座上去的話，以前超任的ＲＧＢ訊號線又可以派上用場了。這麼簡單的工作要把難易度定爲中等的原因是，這三根跳線要直接焊到視訊處理晶片（ＶＤＣ－ＮＵＳ）上，銲接功夫太差可是會把它燒壞或是把好幾隻接腳給焊在一起喔。

ＶＤＣ－ＮＵＳ這個晶片上的ＲＧＢ訊號分別是由它的第１７、１９、２１號接腳輸出的，至於接腳號碼在主機板上就印刷得很清楚了，可以自己算算看，從左上角的１號腳開始，到左下角是第１２號腳，再從右下角的第１３號腳起（注意，不是右上角），到右上角的２４號腳爲止。所以第１７號腳就是從右下角算起的第５隻接腳，輸出的是Ｒ（紅色）訊號；第１９號腳就是從右下角算起的第７隻接腳，輸出的是Ｇ（綠色）訊號；第２１號腳就是從右下角算起的第９隻接腳，輸出的是Ｂ（藍色）訊號。主機板右上角的那個



▲接點的位置要看清楚了，銲接的時候更要小心。

黑色塑膠塊就是影音插座（左上角的是電源插槽），把主機板翻到背面就可以看到它的接腳。標示「１」的那個接點就是Ｒ訊號（接第１７號腳）；標示「２」的那個接點就是Ｇ訊號（接第１９號腳）；在「２」旁邊那個什麼都沒標示的接點就是Ｂ訊號（接第２１號腳）。



▲電線要從主機板正面繞到背面來，接點很單純，應該沒有問題吧。

先剪三條長度適當的電線，長度要足夠從ＶＤＣ－ＮＵＳ晶片上繞到主機板後面影音插座接點，另外還要留一點點多餘的長度，在蓋上防電磁波罩時能從縫隙繞出來就夠了。接下來只要把線材焊牢就ＯＫ。焊接的時候還是老話一句：別把晶片燒壞或是接腳弄短路了。

高級篇　超內頻

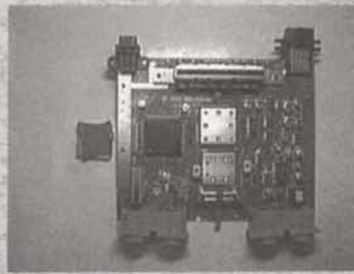
表一

接腳模式	1倍頻	1．5倍頻	2倍頻	3倍頻
DivMode0(116腳)	ＧＮＤ	Ｖｄｄ	ＧＮＤ	Ｖｄｄ
DivMode1(112腳)	ＧＮＤ	ＧＮＤ	Ｖｄｄ	Ｖｄｄ

正如本文前面所提過的，ＣＰＵ的工作頻率分爲內部頻率與外部頻率兩種，調整外部頻率還要大費周章的拆換水晶振盪器，調整內部頻率卻只要調整跳線開關（ＪＵＭＰＥＲ）就可以了，這是因爲一般的ＣＰＵ爲了配合各種性能不一的週邊零件速度，在設計之初早就內定好了一些開關用來調整自己的腳步，所以只要調整這些開關（也就是改變控制接腳的高低電位差）就可以改變ＣＰＵ的內部頻率。這兩隻調整倍頻的接腳分別是第１１２號腳的ＤｉｖＭｏｄｅ１和第１１６號腳的ＤｉｖＭｏｄｅ０，分別依據這兩隻接腳所接的電壓來決定工作模式，共有１倍頻、１．５倍頻、２倍頻、３倍頻等四種模式可供選擇。

提供ＣＰＵ電壓的點，ＧＮＤ（即＋０Ｖ）在ＣＰＵ的第３０、３１、６１、１２０號腳，Ｖｄｄ（即＋３．３Ｖ）在ＣＰＵ的第１、６０、９０、９１號腳，接線的時候用哪一點都沒關係，動手時方便就可以啦。問題就在於，Ｎ６４可不像電腦還有可能選用各式各樣的主機板或加裝一堆莫名其妙的週邊，當然沒有必要提供選擇內部倍頻的功能，所以要自由自在的調整倍頻還得把控制接腳從主機板上「救」起來才行。

接下來可真正是高難度的挑戰了，除非對自己的功夫很有自信，不然還是不要隨便拿寶貝主機來當實驗品比較好。這裡動手的目標可是遊樂器的大腦－ＣＰＵ，讓寶貝主機腦筋銹斗後悔都來不及喔。一樣還是先把主機的外衣給扒個精光，此時就會發現只剩最重要的三點上都蓋著一片比基尼小可愛………似的散熱方塊（喂喂，別想歪了），再把蓋住最重要部位的那塊小可愛扒下來，就可以………開始動手了。拔小可愛的時候要小心底下貼

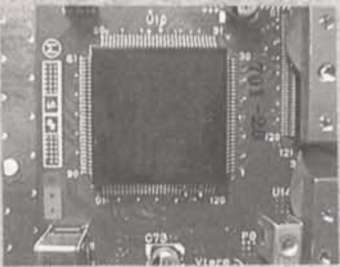


▲先把ＣＰＵ上的小可愛拔下來才好動手，別把矽膠片撕破了。

的那塊導熱矽膠片黏得蠻緊的，要慢慢拔才不會撕破，拔起來後找個乾淨的地方放好，黏到灰塵可會影響熱傳導率。然後當然還是要找到目標才能動手，還好主機板上都把接腳的位置印刷得很清楚，應該不太可能找錯腳。在晶片的右下方可以看到第１號和第１２０號的接腳標記，逆時針方向數過去，在右上角就是第３０、３１號腳；在左上角就是第６０、６１號腳；在左下角就是第９０、９１號腳。所以第１１２、１１６號腳就是在下側那一排，從右邊數回去的第５和第７隻接腳了。一看到那麼密的接腳大概玩家身體都涼一半了，現在後悔還來得及，沒自信的人請趕快把主機裝回去吧。

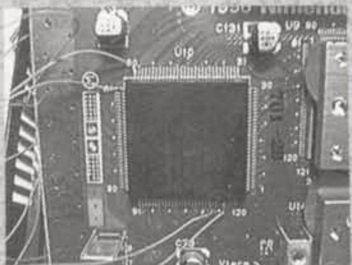
接下來就要動用烙鐵把那兩隻接腳拔離主機板了。和先前拔水晶振盪器所不同的是，ＣＰＵ是採用表面黏著的銲接，而且接腳又密集，所以用到銲錫的量也非常少，就不必用到吸錫器了。要準備的是一隻美工刀，東方不敗的繡花針也可以，反正能插進接腳縫隙間稍微使力，高興用什麼都無所謂。插進去縫隙後對要拔的接腳向外側稍微使力，再把熱度已經夠的烙鐵靠到焊點上一加熱，大概在０．５秒內接腳就能脫離主機板了。千萬要對準要拔的接腳焊點，別把旁邊的焊點給一起融化了，要是１秒鐘內還不能把接腳拔起來，就要馬上把烙鐵移開，免得把晶

片燒壞了，然後再等個半分鐘讓接腳完全涼了再來試一次，千萬不可操之過急連續加熱或用蠻力硬拔，把接腳拔斷了後悔都來不及。



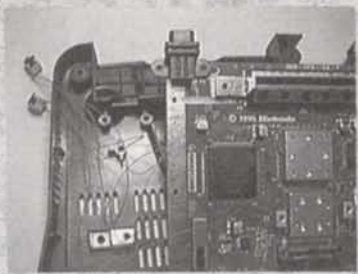
▲仔細看照片上的ＣＰＵ，第１１２和１１６號腳都已經拔起來了，拔到接腳離開主機板成爲水平的就好，過度彎它把腳折斷就毀了。有自信動這麼密集的接腳嗎？

另外再把線材裁成４長２短共六條線，長度自行斟酌一下，長的足夠連接到要裝設開關的地方；短的夠連接兩個開關之間就可以了。兩端都用前面所提過的方法把外皮剝掉約０．３公分的長度，不要剝太多比較不會不小心短路了。開關也要先弄清楚接腳再動手，要是用三用電表先量過就一定不會錯。作者用的三接腳雙向開關的三隻接腳在ＯＦＦ的狀態是第１、３號腳間導通；在ＯＮ的狀態是第１、２號腳間導通，絕對不可以接錯了。如果買到的開關和本文所提的接腳方式不同，就自行變通吧。線材短的兩根是用來連接開關用的，開關Ａ的第２腳就和開關Ｂ的第２腳接；開關Ａ的第３腳就和開關Ｂ的第３腳接。長的４根是連接到ＣＰＵ上用的，開關Ａ的１號腳接到剛拔起來的第１１６號腳（ＤｉｖＭｏｄｅ０）；開關Ｂ的１號腳接到剛拔起來的第１１２號腳（ＤｉｖＭｏｄｅ１）。至於Ｖｄｄ和ＧＮＤ的接點，考慮到線材不用繞太遠和工作上的便利，作者選擇連接到第６０號腳的Ｖｄｄ和第６１號腳的ＧＮＤ上，也就是把開關的第２腳連接到ＣＰＵ的第６０號腳；開關的第３腳連接到ＣＰＵ的第６１號腳。



▲銲接時一定要小心，這時候就知道越細的電線越好用了。

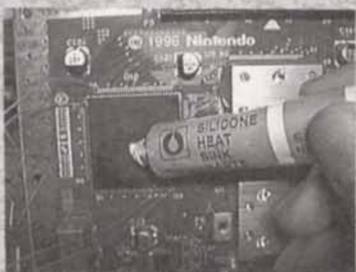
焊接在ＣＰＵ上的接腳時要特別注意銲錫的用量越少越好，千萬不要滴落在主機板或把好幾隻接腳焊在一起了。另外熱度的問題也要小心，萬一有不小心黏壞了要用到吸錫器時，也要速戰速決，晶片可是很怕熱的。開關如果要裝在機殼外側的話，也要先考慮到裝置的位置和線材的通路，別黏好了才想到忘記把電線穿出機殼外了。一切都完成後終於可以鬆口氣了，不過等到能玩了才算是成功，還是先仔細的檢查看看主機板的兩面，有沒有多餘的銲錫滴在上面或是其他小東西，萬一短路的話一接上電就有可能會把零件燒壞的。



▲想把開關放到機殼外的玩家，別忘了先把電線穿過機殼再焊起來。



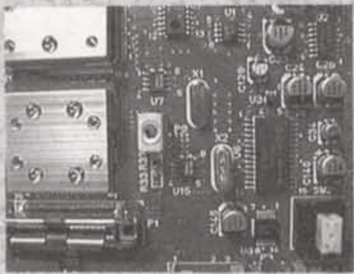
接下來就可以把小可愛鋁片和導熱矽膠貼回ＣＰＵ上了，因爲原來殘餘的導熱油膏也揮發得差不多了，保險起見還是先補上些散熱膏再貼回去吧。



▲適量塗上散熱膏再抹勻，對增加散熱片密合度、幫助散熱很有幫助。

測試一下吧

在裝回去之前先確定一下沒有問題，也可以順便試試看哪種頻率的水晶振盪器比較合適。除了那三片小可愛以外，其他的散熱板先別忙著裝，先把視訊線、電源線、手把、卡匣、跳線卡（上面貼張紫色貼紙那塊小小的黑色塑膠卡）都裝上去，卡匣和跳線卡裝上去前先和外殼的缺口對一下，別插錯方向了。超頻開關Ａ切到ＯＮ的位置，超頻開關Ｂ切到ＯＦＦ的位置（即和原來相同的１．５倍頻），再把先前拔下來的水晶振盪器（１４．７ＭＨｚ）裝回去，這樣和原先未超頻前的條件就完全相同了，一切無誤後就把電源打開吧。一切正常的話就謝天謝地，萬一有什麼不對勁時馬上就要把電源關了，再仔細的檢查看看有沒有哪裡插錯方向還是短路的地方，除非是接錯了，不然一定不會有問題的。



▲水晶振盪器只要插到插槽上就好了，改變頻率很方便。



▲卡匣和跳線卡都不能插錯方向。其實美版卡也可以直接插來玩，只不過是不拆主機時會被主機外殼卡住，所以才沒辦法玩。

裝回去囉

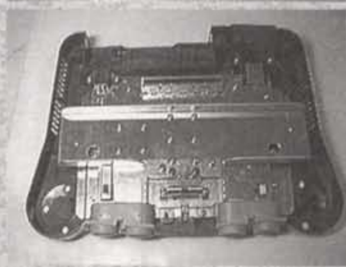
如果水晶振盪器沒有接跳線延長至防電磁波罩外，把散熱板等等裝回去後就換不到水晶振盪器了，所以裝回去前先選好一個水晶振盪器裝回去，至於要換何種頻率的就看個人喜好了，建議範圍是在１５～１６ＭＨｚ之間，理由後面會說明。有接延長線的人就無所謂，方便就好。組合散熱片時，散熱片間的接觸面也可先塗些散熱膏增強密合，買都買了不用也是浪費。防電磁波罩和散熱片全部都放定位了再鎖螺絲，全都對準了才鎖得回去。



▲先把散熱片等都放到定位上了才開始鎖螺絲。

忘記順序可以參考附圖，螺絲的位置也可以參考附圖，一定要全部鎖回正確的位置。兩個開關或是水晶振盪器的插座視買到的零件尺寸找個合適的地方固定就好了，作者是利用折彎開關接腳夾在外殼的方式，講究一點的可以在外殼挖個洞用螺絲鎖緊。外殼要鎖回去時可以考慮換成和原來的６支特殊螺絲規格相同的螺絲，免得以後要再拆一次時又要大費周章找工具。





▲這是手術前的情形，縫不回去了就參考這張照片吧。









▲買來的開關尺寸剛好可以夾在散熱孔上，省了挖洞的功夫。

效果實測

首先還是從限制比較嚴格的外部頻率超頻試起吧。作者在維持原設定的１．５倍內部倍頻情況下，以「旋風斯巴達」實際測試結果如下：

水晶振盪器頻率	外部頻率	加速百分比	實際工作狀況
14.7MHz	62.5MHz	0%	Ｎ６４預設的外部工作頻率。
15.0MHz	63.8MHz	2.04%	一切正常，感覺不出問題。
16.0MHz	68.0MHz	8.84%	畫面左方略有橫紋干擾出現，其他正常。
17.0MHz	72.3MHz	15.65%	畫面雜訊嚴重，偶而會當機。
18.0MHz	76.5MHz	22.45%	完全當機，無法顯示開機畫面。



▲水晶振盪器頻率在１６ＭＨｚ內都還算正常……



▲一但到了１７ＭＨｚ畫面干擾就很厲害了。

正如同前面所提到過的，外部速度會牽涉到很多輸出入部份的問題，所以改變的幅度稍微增大就會產生很多問題，改良的極限大概僅只有９％而已。而以「旋風斯巴達」自投入電源起至畫面略爲變暗的時候所需的時間比較，未調整時約需４５秒，而換成１６ＭＨｚ水晶振盪器後約需４２秒，也接近於理論值，可見儘管幅度不大，整體的速度還是變了。所以在能接受的範圍內，可以考慮選用１５～１６ＭＨｚ範圍的水晶振盪器來提昇外部頻率。

至於ＣＰＵ的內部倍頻調整方面，雖然最多可供操到３倍頻，但是實際上可能很難。就如本文前面講過的，ＣＰＵ在製程上的差異會造成晶片能力的不均一。所以運氣很好的人也許主機上的ＣＰＵ能操到３倍頻也不一定，不過機會很小就是了，但是要操到２倍頻（加速３３％）應該都沒問題才對，這是在實測前要先了解的。事實上作者的Ｎ６４也只能超到２倍頻而已，３倍頻就完全當機了。雖然只能超到２倍頻，但是再加上外部頻率的超頻，成果就很可觀了。如果以換到１６ＭＨｚ的水晶振盪器來計算，ＣＰＵ的內部頻率高達１３６ＭＨｚ（原爲９３．７５ＭＨｚ），加速的幅度有４５％之多！

另外，由於牽扯到ＣＰＵ工作量的因素太過複雜，在軟體的表現上就很難看出一定的比例關係。一般來說，操ＣＰＵ操得兇的時候才比較容易看得出差別，所以在測試的時候，很難用定量的方式來描述，還是得由玩家自行去感覺其差異何在了。以作者測試過的卡帶而言，以「飛行俱樂部」的效果最明顯。本來在操縱上會有一種微妙的「漂浮感」讓飛行器不容易隨心所欲操控，超頻後這個問題就變得很不明顯，而且原來畫面捲動時略有的跳格感覺也不見了，變得相當的平順，手邊有這款遊戲的玩家一定要拿出來試試看。

後話

這次的硬體改造就到這裡結束了，希望各位玩家不會看得太悶了，以後有機會再爲各位的玩家們介紹各種主機和週邊的改造和ＤＩＹ，有興趣的玩家敬請密切注意電玩ＧＯＡＬＧＯＡＬ所出版的月刊和各種主機的特輯，不要錯過了。



仔細研讀看板，精通基礎攻略



收集了120個星星之後，就會變成這樣子。

瑪俐歐系列的厲害之處在於，每完成一關，自然地就會學會技巧。當然，熟練的時間會因人而異，但是只要不放棄繼續挑戰的話，誰都可以學會攻略。而且，在開始的關卡中，為了能學會多樣的基本技巧，所以準備了許多練習用的「陷阱」。不注意的話，就會不小心看漏了。這個秘密，當然隱藏在「超級瑪俐歐」裡面。但是可以在沒有星星，也可以自由來去的「城堡的前面」「城堡的主大廳」「城堡的中庭」三個地方找到。

城堡之外



好不容易到達了城堡外。碧姬：「要不要到城堡裏來玩呢？我會準備烤好的蛋糕等你。」這次的マリオ冒險遊戲，全部從這裡開始。要儘快打倒庫巴（前作瑪俐歐ＲＰＧ中一起戰鬥那傢伙），恢復城堡的和平。這樣應該了解你的處境了吧！但是，等一下，這個小鳥鳴叫和蝴蝶飛舞的城堡外是習慣３Ｄ搖桿操作的最佳場所，要仔細研讀豎立在碧綠中看板的文字，然後瑪俐歐就能萬無一失的動身了。

PRACTICE 1 ：首先從走路練習開始



隨著３Ｄ搖桿的傾斜方向，瑪俐歐能360° 自由轉動。速度由搖桿的傾斜角度決定。稍微習慣後，常會用力技搖桿，這是想不到的錯誤。首先，要熟練３Ｄ桿的操作，往通往玄關的扶手直走。

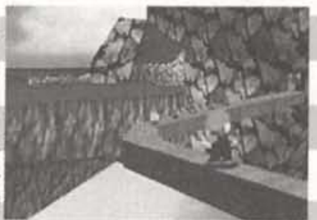
在這裡用的到的技巧



◀バッタン王之鳥・星星1

●憤怒的バッタン王

選擇容易前進的視點，渡過小橋。用爬的過小橋也無妨。



◀ちびでか島・星星5

●ハナチャン的銅幣

有銅幣的デカ島洞穴。走過長板橋才能到達這裡。

PRACTICE 2 ：以跳遠方式跳入瀑布



這次的冒險中，如果要舉出一個最重要的技巧的話，不用說一定是跳遠。如果不擅長使用，絕對不能前進。即使認為熟練了，重要的時刻也會失敗。會不由自主緊張。要確實練習跑的速度和跳躍的時機，一口氣長跳到瀑布。

在這裡用的到的技巧



◀隱藏在黑暗中的洞穴，有一個星星。

●有ドッシー的地下湖

以連接到地底湖的岩石下的通路為目標，飛越黑暗的大洞穴。

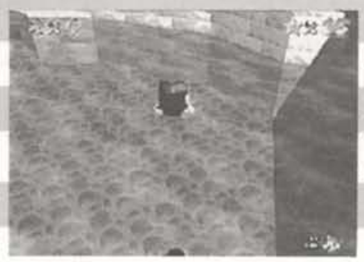


◀ちびでか島・星星3

●ノコノコ復仇賽

因為連續跳遠，速度提升，差距拉開甚多。

PRACTICE 3 ：在廣場上試試看滑走和身體 攻擊。



滑走和身體攻擊雖然在實際關卡中不太常使用，但是因為動作很帥而受歡迎。在寬廣的空地上練習正好。跳進池中的話，好像能感覺到冰涼的水及愉快的心情，一定要從瑪俐歐的視點看看。

在此有用的技巧



◀隱藏在城堡中的路線1

●碧姬隱藏的滑動

用身體攻擊，然後飛進畫面中，就能到達終點。



◀隱藏在城堡中的星星

●金色兔子ミップ

將持有星星的ミップ追進角落後，用身體攻擊。

PRACTICE 4 ：在水池中自在地游。



因為清澈透明的水或是因為靠近水底而變化的光線啦，來回游泳的魚群，甚至第一次下池水時而感動的人應該很多。利用這個美麗的水池練習游泳、潛水，從水面上來的方法。直到能巧妙控制３Ｄ搖桿之前，不可以上來。

在此有用的技巧



◀雪人世界—星星4

●跨越冰冷的水池

在冰冷的池水中會消耗大量的體力。要不驚慌不慌張，就能俐落地跳到池外。



◀水底世界—星星5

●マンタ的禮物

潛入マンタ吐出的水圈，必須仔細小心地滑動。

稍微休息一下



站在瀑布旁邊的瑪俐歐

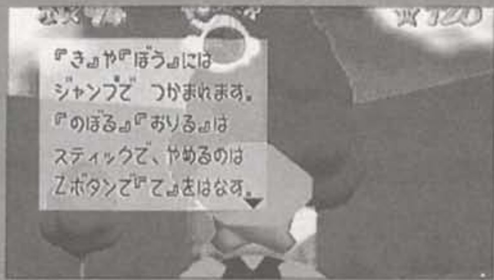
流著輕快水聲的瀑布。即使想在附近看，水流卻很快地就流過去。但是，方法只有一個，那就是城堡外面的右側，跨過瀑布旁的欄杆，滑到小三角形部份的話，就能站在瀑布潭的旁邊了。

集結在瑪俐歐附近的蝴蝶群



當瑪俐歐站在城堡外時，蝴蝶會靠近來。那時，試著切換瑪俐歐的視點，就能看到有著黃紫外表的蝴蝶，會驚訝於隨著翩翩起舞的蝴蝶，映在地面上的蝶影也會移動。

ADVICE



▲看板上的文章是宮本先生徹夜完成的。這是宮本先生給的訊息，用心研讀吧！

宮本茂先生提供的登堂入室建議

在城堡前或在中庭來回徘徊，待個２天左右，就能夠很順利。照像機的操作方法也要好好研讀。遊戲中要記的事很多，所以已經先寫在看板上。也許有人覺得唸看板很麻煩，但是如果好好唸，忍耐２天左右，應該就會熟練了。

創造自己的任務

如果已經收集完成120個星星的話，就設計一個自己的小任務來玩玩吧！理所當然的要以收集最大枚數為目標。不論是滑走啦，ノコノコ賽的時間競賽等等都很有趣。抓了炸彈王後，從哪裏都能下山，值得我們試一試！



進行到某種程度，鐵球會干擾行進。即使一起跳下去自殺也…。

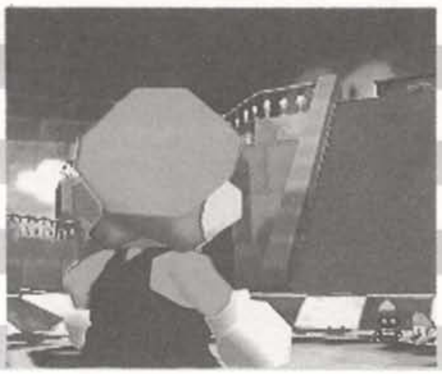
視點改變心情也轉變

一旦找不到目標星星和紅色金幣的場所，因此在同一個地方嘗試失敗好幾次後，會使得自己的情緒變得很沈悶。這個時候變更視點將會有不同的心情，也許遊戲會因此更容易突破，也更有趣。



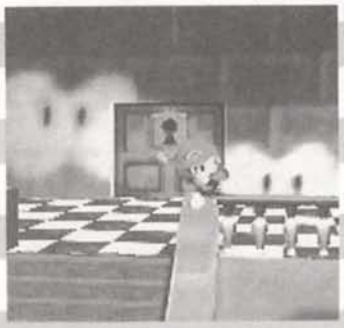
隨著照像機視點的改變，可以有這種角度。

城堡的主要大廳



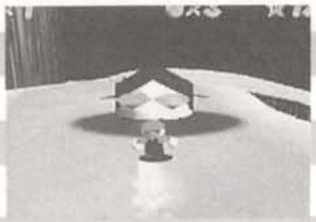
踏進城堡的第一步時，大廳響起庫巴的笑聲。據在等待マリオ到來的キノピオ說，庫巴藉由星星的力量，能夠創造繪畫，鬥裏面的怪物世界。為了阻止這種野心及取回星星是這次冒險的目的。那麼，快點進入畫中…。但是，其實這個主大廳可以磨練幾種技巧。不過，找了四周卻看不到看板。總而言之，不僅要熟記新的技巧，在城堡外或中庭學到的技巧也要復習使用才可以。

PRACTICE 1 ：順著樓梯扶手滑下去。



連接二樓的扶手，從角落的柱子上試試各種形態滑下去的姿勢。變成俯臥姿勢或下墜法或爬行的姿勢。在學校試的話，會被罵。在這裡的話，誰也不會說半句話。距離雖短，但是要保持平衡卻很難。如果只能落下是不夠的。

在此有用的技巧



◀酷寒的山脈

●企鵝優勝賽



◀隱藏在城堡中的路線6

●透明護城河的開關

PRACTICE 2 ：從閣樓上施展牆壁踢招式。



在「スーパーマリオ64」中，難度最高的是三角跳招式。如果沒有學好這一招的話，有很多星星就拿不到。因此，平常的練習是必要的。不只要使用樓梯，而且要從右側閣樓裏面用三角跳招式到二樓走廊的話，應該會比任何人都熟練。

在此有用的技巧



◀浸水的城市—星星6

●飛翔在鬧區上



◀彩虹巡邏船—星星6

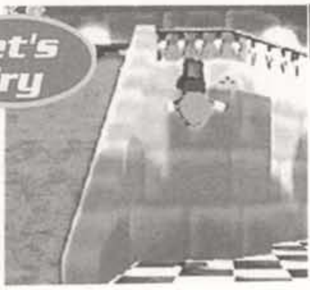
●彩虹那邊的島嶼

從樓梯上往前跳



從高處，朝著畫面一口氣跳下的マリオ，迫力十足。在所有的關卡中，這可以說是相當珍貴的一幕。而且，全然不會受到損傷，盡情地享受吧！

向後翻，取得金幣



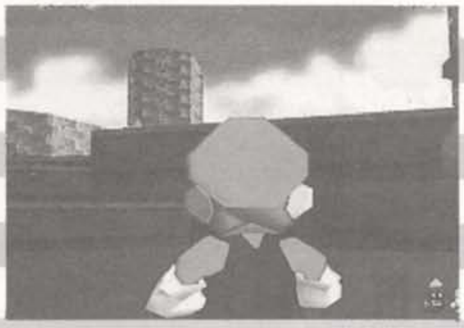
樓梯的旁邊有4枚金幣。這能使マリオ在受到損傷時，可以迅速恢復。マリオ在爬牆壁的樣子雖然可愛，但是，過多會令人厭煩。偶而試試往後回轉或是橫的翻筋斗。

在空中的マリオ

希望好好注意一下這個照片，能夠看見和クッパ戰鬥的マリオ在土中跑的樣子。其實，這是クッパ跳起時立足點傾斜時，固定視點而引起的現象。額外的路級2中「火焰海」中的一個鏡頭。



▲程式的錯誤不過如此…。很有趣的話就無妨。



城堡的中庭

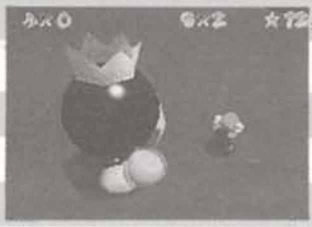
打開主要大廳兩側的木門，通過舖有紅地毯的走廊後，前面就是城堡中庭。這裡也有幾個看板。內容是有關於跳躍的技巧，也有關於身體攻擊的看板，但是要在城堡外練習才適合。一邊傾聽鳥叫蟲鳴，一邊大略瞭望四週的話，周圍的牆壁，高度有差的地面，有星星的水池，不管那裏都有樹木，宛如一個小的比賽場。如果，想要學習更高級技巧的話，這裡不練習就沒辦法了。

PRACTICE 1 ：跳上去坐在磚牆上。



連接城堡和中庭的門的磚壁。使用 2 級跳躍及後空翻的話，就能夠坐到上面。還有，從附近的樹上跳躍也沒關係。牆壁的寬度是瑪俐歐能剛好站上去的程度。雖然窄卻能簡單站上去。然後，從牆壁上能夠瞭望全部的中庭。相當漂亮的風景。

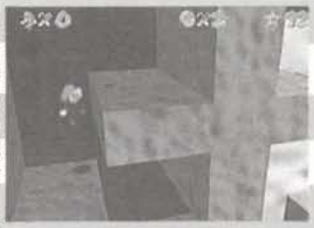
在此有用的技巧



◀炸彈兵的戰場—星星1

▲山上的炸彈王

引誘到炸彈王的背後，等到十分靠近時，使用後空翻。

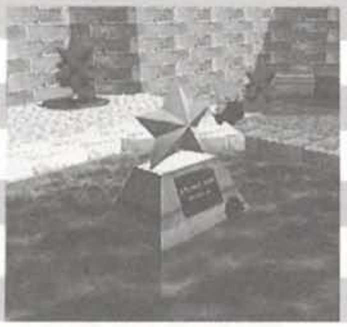


◀彩虹巡邏船—星星3

▲縱型迷宮中的銅幣

先磨練許多跳躍的技巧，能夠很簡單的過關。

PRACTICE 2 ：不跳入水池直接跳躍到星星上。



水池正中央的星星。在台上用各種跳躍移動。有助跑的跳遠或是從池邊後空翻也沒有關係。但是，碰到一點點水就出局。一邊測量距離，一邊用前空翻或橫空翻，找到狹窄的立足點的話，你已經是跳躍的專家，沒有任何敵手了。

在此有用的技巧



◀時鐘內部的世界—星星3

▲時鐘內部的世界的橫樑上面

等待著瑪俐歐各式各樣的障礙物。抓好時機立刻跨越。

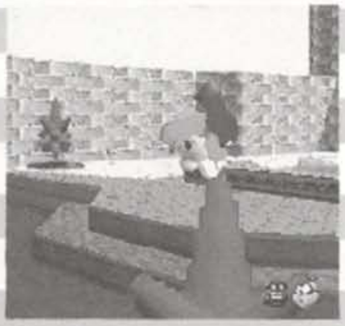


◀高聳的山脈

▲蘑菇的銅幣

看清角度和距離再跳躍，著地點是蘑菇的中心。

PRACTICE 3 ：在樹木間飛移。



朝著樹木或棒子撲過去就能夠抓到。那時按 A 鈕就會向後面翻。如果從頂點倒立跳的話，會飛得更高。還有，跳的方向如果和樹木、棒子的高度配合的話，可以飛著移動。調整マリオ的背和樹木對齊是一個秘訣。

在此有用的技巧



◀海盜峽灣—星星5

▲跳到岩柱上

在聳立於海面上的岩石上倒立對準有星星的平台跳下。



◀火焰氣泡世界—星星6

▲火山的升降梯之旅

確定柱子的方向和距離 A 鈕，失敗的話，會掉到溶岩海。

PRACTICE 4 ：在池子的四周走動！



認為簡單而小看它的話，就大錯特錯了。來回繞著池子跑是出乎意料的難。只是稍微大意一下，就會立刻掉到地面。在這裡要說的是，要斟酌方向和速度來操作搖桿。在抓到訣竅之前，要一次又一次的挑戰。希望變成能輕鬆回轉20圈。

在此有用的技巧



◀テレサ的鬼屋

▲隱密房間的大眼睛

遇到眼睛之後，儘量在四週回轉，不要被碰到。



◀額外的路線9

▲天空中的戰鬥

俐落地跑到庫巴的後面，抓住尾巴用力轉。

見到耀西的第一步

先撿查15條路線

獲得能量星時，會打開未知的門，比賽範圍擴大一點。「瑪俐歐64」真是厲害。為了不要在又廣又深的ワンダーランド迷宮，精通城堡內部及仔細檢查獲得的星星是很重要的。要好好努力。最後，碧姬公主會在某處等待你。

1 炸彈兵的戰場 0

即使一個金幣也沒有也可以進去的就是這裡。打開玄關大廳左側閣樓的門，正面掛著炸彈兵的畫像。



- ★ 山上的炸彈王
- ★ 激烈的漫畫龜賽
- ★ 吹到空中之島
- ★ 8 枚銅幣
- ★ 在空中振翅的瑪俐歐
- ★ 汪汪的狗窩

2 炸彈王的碉堡 1

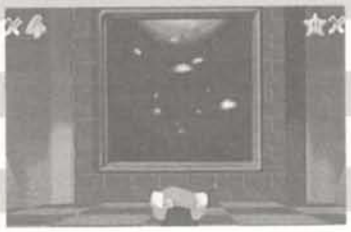
在路線 1 打倒炸彈王後，能夠進入的路線。入口在玄關大廳一樓最右邊門的房間。



- ★ 憤怒的バッタン王
- ★ 碉堡的頂點
- ★ 用大砲飛上天
- ★ 浮島的 8 枚金幣
- ★ 往鳥籠的岩石
- ★ 用大砲轟爛

3 海盜峽灣 3

獲得 3 個星星後，打開的是左邊閣樓的門。不要沈迷於美麗的水族箱，不要錯過右牆的額外的路線。

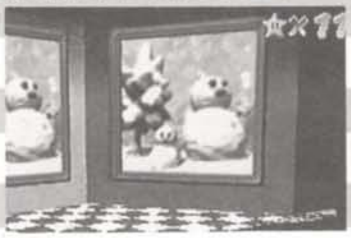


- ★ 沈沒船的寶物
- ★ 巨大的鰻魚出來吧
- ★ 海底洞穴的寶物
- ★ 浮船的銅幣
- ★ 往石柱用力跳
- ★ 潛入湧出的水中

得到星星後，塗色上去。

4 酷寒的山脈 3

和路線 3 一樣，有 3 個星星就能開。地點是在玄關大廳一樓最左邊的門。跳進雪人畫中。



- ★ 超級滑雪道
- ★ 迷路的企鵝
- ★ 企鵝優勝賽
- ★ 滑道的 8 枚銅幣
- ★ 搖搖晃晃的雪人
- ★ 隱藏的超級三角跳招式

5 テレサ的鬼屋 12

收集12個星星，在往中庭地下道出現的幽靈。進入路線後，打倒拿著竹簍的幽靈就可以了。



- ★ 找出洋館幽靈
- ★ 幽靈的旋轉木馬
- ★ 書架妖怪之謎
- ★ 8 枚銅幣在哪兒
- ★ 陽台的頭目テレサ
- ★ 隱藏房間的大眼睛

6 黑暗中的洞穴 1

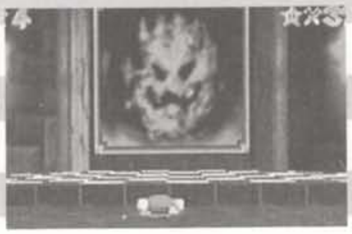
打倒庫巴 1 號，得到地下大廳的鑰匙。這個路線是在有樓梯門的前面。大廳中央的銀泉是入口。



- ★ 有ドッシ的地下湖
- ★ 在フト的銅幣
- ★ 金屬做的驚嘆號
- ★ 穿過煙霧迷宮
- ★ 煙霧迷宮的逃生口
- ★ 滾動石頭的秘密

7 火陷氣泡世界 1

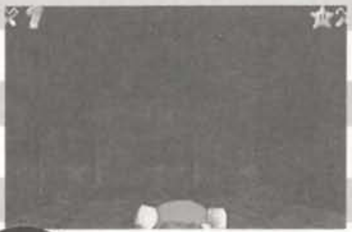
和路線 6 一樣在地下有入口。在地下迷路格外引人注意的是這幅畫。如果疲於和砲彈頭戰鬥的話，就追兔子吧！



- ★ 消失的頭目砲彈頭
- ★ 戰鬥！砲彈頭隊
- ★ 15個謎、8 枚金幣
- ★ 胖嘟嘟的滾木
- ★ 火山的能量星
- ★ 火山的升降梯之旅

8 炎熱沙漠 1

進入地下迷宮，右手邊的牆壁是路線的入口，追ダンジョン兔子時會發現到。



- ★ 禿鷹的腳
- ★ 金字塔的頂點
- ★ 巨大金字塔的內部
- ★ 到四根柱子的最上面
- ★ 飛翔的 8 枚金幣
- ★ 巨大金字塔之謎

9 水底世界 30

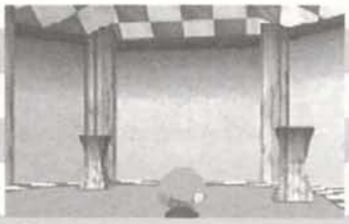
收集30個星星，在地下大廳正右邊有門。之前先跳進搖動的水面。和庫巴 2 號的戰鬥也近了。



- ★ 庫巴的潛水艇
- ★ 海水渦流中的寶箱
- ★ 庫巴號開走後的銅幣
- ★ 潛入湧出的水中
- ★ マンタ的禮物
- ★ 備有帽子的話

10 雪人世界 2

打倒庫巴 2 號後，二樓中央的門會打開，入口在鏡子中。提示由在二樓大廳的奇諾皮歐告訴你。



- ★ 大雪人的額頭
- ★ 冰國的砲彈頭
- ★ 冰的作品
- ★ 跨越冰冷的水池
- ★ 甲殼上的銅幣
- ★ フワフワ先生的家

11 浸水的城市 2

在二樓大廳會掛著以前戰鬥的畫。在這裡第一次見到アメンボウ的畫是入口。



- ★ 麻麻的手腕
- ★ トップオブザ城
- ★ 淺灘和天空的秘密
- ★ 鐵絲網電梯
- ★ 鬧區中的銅幣
- ★ 飛翔於鬧區中

12 高聳的山脈 2

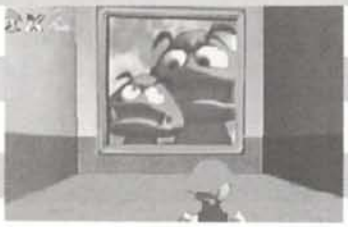
和路線11一樣二樓大廳牆壁上掛的畫是入口。連續生長的蘑菇是記號。地點在通向三樓樓梯的裏面。



- ★ 高山上
- ★ 無用的籃子
- ★ 蘑菇上的銅幣
- ★ マウンテンス滑道
- ★ 從橋上瞭望的話
- ★ 脫離的蘑菇

13 大小世界 2

二樓大廳的左邊門是入口。中間通路掛有三幅畫，正面是假的。デカ島往右，往チビ島是從左邊的畫進入。



- ★ 巨大的食人花
- ★ 在デカ島的頂點
- ★ 漫畫龜復仇賽
- ★ チビ島的 5 個秘密
- ★ ハナチャン的銅幣
- ★ 憤怒的ハナチャン

14 時鐘內部的世界 50

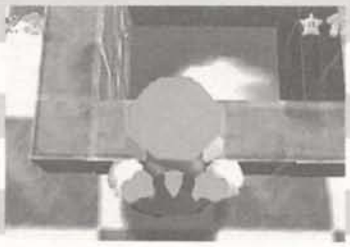
集50個星星，能進入三樓大廳。入口是放在正面時鐘的文字盤。隨著秒針位置的不同，難度也會改變。



- ★ 到團團轉的籃中去
- ★ 鐘擺之屋
- ★ 時鐘內部世界的橫樑上
- ★ 頂點的ドッスン
- ★ 推出場外
- ★ 00分的銅幣

15 彩虹巡邏船 50

三樓大廳的壁穴是入口。結合後空翻和跳遠，就能進去。地點是在時鐘的右邊。左側是額外的路線。

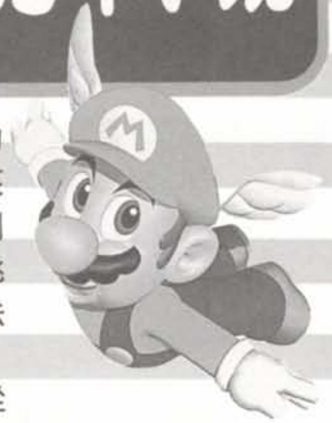


- ★ 橫越彩虹船
- ★ 天空中的房屋
- ★ 縱型迷宮中的銅幣
- ★ 巨大的鞦韆
- ★ 天空中的競技
- ★ 彩虹對面的島嶼

路線 1 炸彈兵的戰場

總金幣數 146

進入城堡之後，在正左邊樓梯的房間裏有一幅畫。擺脫庫巴的笑聲，跳進炸彈兵戰場之後，瑪俐歐的冒險就開始了。跑過草原跳躍，是熟練3D搖桿的操作方法和瑪俐歐基本技巧的最佳路線。從未體驗過的新瑪俐歐世界就從眼前展開。



被吹到天空中的島上



◀瑪俐歐的同伴，請紅炸彈兵準備大砲。



▶從山腹中大砲的視點觀看。對準右手邊的樹木發射。

空中島的黃色地域有隱藏的星星。為了過關，要用紅炸彈兵準備的大砲飛過去。但是，設定目標很難，要挑戰好幾次，要記住高度和距離的感覺，後面的冒險應該能順利過關。

8枚銅幣



◀山邊道路上的金幣。想從上面拿的話，也許會花時間



▶算準時間，跳到升降梯上。然後立刻跳躍。

收集路線中的8枚銅幣之後，4根柱子的正中間會出現星星。到處走的話，很容易發現金幣。但是，也許取得山腳下的銅幣會很辛苦，不要跳，慢慢往下走就可以了。

山上的炸彈王



◀從啟程的地方抬頭看看吧！山上有炸彈王。



▶用翻筋斗或跳躍轉到背後，然後按B鈕抓住。

踩住クリボー，躲避水爆彈和鐵球的攻擊，好不容易到達山頂。到炸彈王的後面，連擲三次就能得到第一個能量星。雖然也可以從山上落下，但會違反規則。會被要求再一次重新戰鬥。

有翅膀的瑪俐歐



◀因為變成有翅膀所以紅色的區域會發生實體化。



▶翅膀瑪俐歐的時候，用這個角度打出去。不移動搖桿也可以。

從空中島看得到金幣圈。如果取得全部五個圈圈中間的金幣的話，就能得到星星。翅膀マリオ的飛行方法既簡單，心情也愉快。使用羽毛帽之後，就能攻擊了。

激烈的漫漫龜賽



◀瑪俐歐和烏龜的比賽開始。若無其事的大眼睛很可愛



▶漫漫龜賽的決勝賽。不知什麼時候旗子豎立起來了

在開始地點的附近，跟東張西望的漫漫龜說話，漫漫龜說：「來比賽吧！」終點是有キム王的山上。使用大砲的話，會被罵狡滑的小子，而且，也得不到金幣。

汪汪的狗窩



◀受汪汪攻擊前，使用臀部攻擊招式，將樁打到地面上。



▶汪汪破壞了柵欄後，不曉得跑到那兒去了。

汪汪後面欄杆中閃爍的星星。不管是用踢的、用打的、用身體撞擊都沒用。只能請求眼前的汪汪幫忙。因此，轉到汪汪的後面，用臀部撞擊綁著鍊子的柱子。



重點提示

主要項目的漫漫龜賽。最初為了得勝而盡力戰鬥，但是如果有空的話，可以試試各種遊戲。特別推薦從瑪俐歐的視點和漫漫龜一起登山。能夠看見瑪俐歐和漫漫龜的豪華競賽。



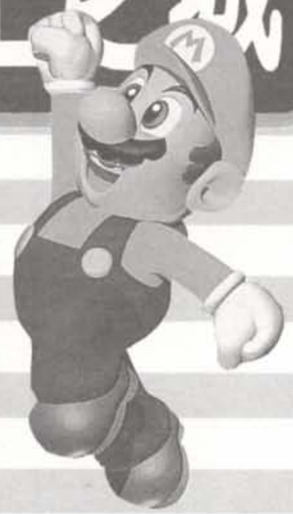
漫漫龜和瑪俐歐完美的跳躍。



去到瑪俐歐上不去的坡道，漫漫龜也是一個狡滑的小子。

路線2 巴坦基王之城

總金幣數 141



在「巴坦基王之城」此單元中，將可體會到3D空間真正的厲害。在此處即使是極微小的錯誤，瑪俐歐也有可能從高處跌落；即使非懼高症者也會驚聲連叫。此單元的緊張刺激將讓你緊握3D桿的手心不禁冒汗。



◀即使想匍匐前進，可是前途嚴苛。



▶背上的OK絆雖逗笑、性格可是很難纏。

1.憤怒的巴坦金王

此處須通過前突的牆，搖晃地板，以及旋轉橋。巴坦基的要處是濃眉和巴坦基花。只要打敗巴坦基乘上昇降機便可到達城堡的頂端。雖然會在此遭遇巴坦基王、但只要以橫翻臀部攻擊，即可漂亮取得金幣。



◀戰敗的巴坦基王、居然化身為如此氣派的塔、真感動。



▶除了瑪俐歐的移動外，攝影位置亦會改變，要注意。

2.城堡的頂端

擊倒巴坦基王後，再一次登上城頂。城頂上會有一座塔。此塔乃是粉碎的巴坦基王所化成。立足處的牆會時出時縮，便可取得金幣。



◀見到紅色彈一定要上前。將能使用大炮。



▶目標如畫面所示。看起來非常高，相當於柱子。

3.利用大炮跳躍

金幣就在大炮前的陽臺上。但是就那樣躍出的話，將會氣勢過盛跳過頭。要訣在於瞄定角度，抓住竿前進。另外，如果欲鍛鍊技巧，由上方的跳遠或是由廣場的牆壁蹬踢也可以到達陽台。



◀這個藍色頭易滑。瑪俐歐在這兒可是入睡不得。



▶此橋又窄又、高，並且有高低差。慢慢、緩緩地前進。

4.海市蜃樓的8個金幣。

此處2個重點其一是由後方騎上「豆斯」的頭部，取得浮在空中的金幣。其二是將塔頂上的一塊板踢下，讓它成為到「海市蜃樓」的橋樑。此處的金幣不必著急，慢慢來即可。



◀看好它的影子，由影子下往上跳，就可抓到貓頭鷹。



▶若是瑪俐歐的影子映在鳥籠上，迅速放手A按鈕。

5.前進鳥籠

在起點處的一樹上，歇息著一隻貓頭鷹。只要抓住它的腳，它就會帶瑪俐歐到達浮在半空的「鳥籠」。雖然此貓頭鷹容易疲倦又任性，但比起俯衝跳躍或是利用大炮顯得輕易許多。



◀特地讓你看看。這裡有金幣哦！



▶瞄準城堡容易摧毀之處，發射大炮。

6.利用大炮炸毀

究竟要炸毀什麼呢？注意到了嗎？大炮旁邊的牆壁上的裂縫。（編輯部雖只花2分鐘找到它，但事實上是3個大人一起找的。）用大炮轟炸牆角，金幣就會現身囉。

Onepoint! 重點提示

在「前進鳥籠」此關卡處，有個方法可取得金幣。分別是：抓住貓頭鷹、利用大炮或者是由塔頂俯衝跳遠。不管是哪一個都值得一試。尤其是具高度危險性的俯衝跳若是成功，更是無比興奮。



◀如果要利用大炮到鳥籠的話，這個角度也許沒問題。



◀看起來似乎很遙遠，可是從塔頂跳遠也可到達。

路線3 海盜灣

總金幣數 104



等待已久的海中游泳單元總算來臨。水面的波紋，絢麗的水光變化，悠游的魚兒，盡是令人目瞪口呆的美景。儘管景色迷人，稍一分神、瑪俐歐即面臨溺死的命運。不時核對動力器，並且自由自在操縱３Ｄ桿，習慣後就會樂在其中。

1.沉船的寶藏



◀請對酌注意動力器浮出水面的時間。



▶用身體撞擊寶箱中的空氣，該空氣能使動力器上昇。

將在沉船窗口的巨大◆魚引出之後，再進入船內。其中有個寶箱和１個裝有金幣的水泥箱。由於在水中水泥箱會破壞的緣故，按照順序打開寶箱，讓船浮上去後，再毀箱取金幣。

2.現身的巨大◆魚



◀從巢穴出來的◆魚雖很有威力，但不能吃。



▶即使在出來那瞬間讓它溜了也無妨。浮出水面再挑戰。

沉船浮上之後，◆魚會返回巢穴。瑪俐歐一接近，牠就會突然現身，開始游泳。別讓牠逃了，仔細看就會察覺在牠的尾巴末端有著金幣。只要追逐攻擊，就能到手。攻擊要點是巢穴的出入口處。

3.海底洞穴的寶藏



◀洞穴裡的金幣是備受傷時之用，先取得保留下來。



▶最後就是眼前的箱子。能夠猜中第一個的話，之後的成功率也就有一半了。

在巢穴的左下方有一個海底洞穴。洞穴裡藏有海盜的寶箱，如果能按正確順序打開，星星就會出現。此處呼吸順暢又有很多金幣，即使被倒下的岩柱壓到，只要水中就能恢復。

4.浮船的紅色金幣



◀考慮貝殼合起來的時間，趁它打開時取得紅色金幣。



▶塔頂上也有紅頂。在另一邊則有星星。

海底的貝殼裡，柱子上以及沉船上各有４、１、２個紅色金幣。只要全數收集到，甲板上會現出星星。利用大炮到沉船，或者是踩開關讓立足處出現後再跳遠。另外，在甲板上必須採二段式跳躍。

5.瞄向紅色金幣



◀大炮須瞄準上方。參考這個畫面發射。



▶攀上柱子後也須謹慎，特別是後方。

從火炮置處可瞧見３根柱子，瞄準左邊的柱子發射。巧妙飛出的話，就能躍上柱子頂端。在那會看到突出的岩石台上有星星。將柱子和星星彷彿重疊在一起般鎖定後，足尖跳躍就漂亮取得。

6.潛入噴湧的水流



◀起點附近可能是最困難的。利用大炮跳躍則ＯＫ。



▶由開關處開始會是最容易的。朝著船跳遠。

海底最深處也有星星，但是湧出的水流過強無法接近。變成金牌瑪俐歐後再攻擊。雖然３個綠色水泥箱裡都有星星，但時間有限之下、敏捷地跳躍、迅速行動。



這是秘訣沈在海底的四個貝殼當中的一個裡面有著龜殼。或許有人會想用它來沖浪，其實它是海灘船。用Ｂ按鈕就可抓住它，在水中飄飄滑行。但是時間一到就消失。



◀給不知如何坐上這隻烏龜的人。接近之後按Ｂ扭。

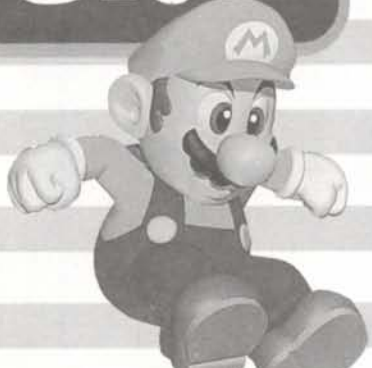


◀抓住龜殼，舒舒爽爽前進。

路線4 冰天雪地的山

總金幣數 154

冷風颼颼，白雪皓皓的冰山裡，只要不迷路，不跌落至山腳下，因遍佈著白雪，即使從很高之處落下也無無恙。難處在於極滑難行的路、高難度的謎題和技巧的必要。在這之前的單元只是３Ｄ桿的基本動作練習，從現在起才是真正的「瑪俐歐64」。



3.企鵝冠軍競賽



◀讓「強普」先滑。直線部分時再做最後的勝負。



▶企鵝「強普」。下回要來之前，先鍛鍊好本事。

再一次進入起點處的小屋，那裡滑雪道的企鵝冠軍正要展開。狹窄的雪道裡和龐大的企鵝一起滑的話、瑪俐歐的身影會被遮住，以致操作困難。秘訣是〃前半段時在企鵝後面慢慢滑行，後半段則一鼓作氣向前直衝〃。

4.滑溜…8個紅金幣…



◀由橋上一鼓作氣往下跳，冰柱裡面的紅色金幣可瞧見。



▶無敵星居然出現在那種地方。不跳遠就到不了那裡。

能找到起點處右方橋下的金幣放置所的話，之後就易如反掌。即使不小心由橋上掉落下來，也可以利用在雪人附近的大炮繼續前進。星星會出現在毀壞的橋頭處，以助走方式謹慎跳遠，在這裡跌倒的話，一切都泡湯。

1.超級滑雪道



◀此座小屋稱作「企鵝屋」。雖是屋，但沒半張床。



▶途中抄近路的話，能夠平安抵達目的。

起點處有間小屋，從小屋的窗進入就是滑雪道。在此處只要平安地達到終點就能讓星星到手。其要點在於巧妙地操作３Ｄ桿。尚未熟練之前勿加速、專注左右的操作即可。另外，在某處隱藏著近路待你尋找。

5.咕嚕咕嚕的雪人



◀先滑下來，在雪人的旁邊等待胴體到來。



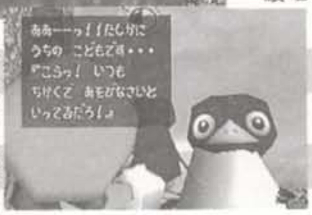
▶滾過來的胴體和頭結合起來，形成出色的雪人。

半山腰的雪人在尋求身體。而那個身體可以在迷路的小企鵝的所在地找到。身體會跟隨在瑪俐歐後方，由於它會愈滾愈大，不技巧地操作話，有可能被壓在下方。順利地將身體引導至雪人處，待它合體完畢，會送上星星作謝禮。

2.迷路的小企鵝



◀逐漸靠近後以B鈕抓住。留意別讓她溜了。



▶小企鵝。這就是要尋找的迷路企鵝吧？還有一隻？

山麓下的企鵝在尋找迷路的小企鵝。只要將在起點處啼叫的小企鵝用Ｂ鈕抱起帶至此處，就有星星作為報償。跌倒或是受敵人攻擊時，小企鵝會驚慌逃跑，所以不慌是提示。

6.匿身的超級企鵝



◀蹬牆踢跳失敗而受損的話，可用「轉轉心」回復。



▶冰台十分滑溜，為避免跌倒，匍匐爬行緩緩前進。

利用大炮跳到對岸的樹林，循著小路走向盡頭，沿途會有些軟綿綿的障礙物。在盡頭處將是具難度的「牆壁踢跳」。即使失敗了，利用「轉轉心」則能迅速恢復。越過２道牆就能取得此階段的最後星星。



Onepoint! 重點提示

這是秘訣將擒住小企鵝可得費一番工夫。惡戰苦鬥後，將牠抱在懷裡又吱吱吵鬧不休。難以忍受之餘，雖有股衝動想乾脆把牠推下崖。千萬行不得，尤其是在母企鵝前，除非你想狠狠被凶一頓。



◀一抱牠就會亂叫不停的小企鵝。雖煩人，請珍惜之。



◀親子團聚的紀念片。什麼？還要找另一隻？

路線5 德瑞沙的恐怖屋

總金幣數 152



集滿10個星星後往城堡的地下室去，熟悉的德瑞沙會出現在走廊。跟追到中庭，赫然發現成群的德瑞沙…和過去的比較起來，總覺得不管是眼神或嘴角似乎變邪惡了。不變的是那一眼神接觸就消失蹤影的害羞性格。打倒其中一個持有籠子的德瑞沙，便會捲進月光恐怖屋。



◀恐怖屋後門的房間裡也有幽靈，別忘了，一網打盡。



▶對於容易害羞的幽靈而言，後翻的臀部攻擊最佳。

1.找出德瑞沙的首領

先逛一下屋內一樓的全部房間，打倒那裡的5隻幽靈後，幽靈首領就會出現在大廳。動作俐落地繞到其後方後攻擊3次，之後星星現身於2樓。除了繞轉外，後翻式的臀部攻擊也有效果。



◀注意別讓從畫噴出的火焰弄到。



▶技巧地利用旋轉木馬，並以臀部攻擊作結束。

2.德瑞沙的旋轉木馬

恐怖屋的地下室裡有旋轉木馬。一邊閃躲從畫中噴出的火焰，一邊解決掉5隻幽靈。這時候，幽靈首領再次登場。攻略方式和之前的大概相同，秘訣是配合音樂，利用會轉的地板。背過身用臀部攻擊是最輕鬆的方式。



◀一提到恐怖屋，似乎會有發生什麼事的預感。



▶將突出的書排回去吧！這時候…

3.「書櫃」妖怪之謎

2樓左手邊有書架排置滿滿的房間。以跳遠閃躲那些欲置瑪俐歐於死地的「殺人書」，走到盡頭時，只要將三本快掉出來的書，照順序排放回去，書架就會移動現出門來。星星就在裡面。



◀以連續跳躍或是後翻筋斗到書架上。



▶星星出現的地方：2樓通路上，月亮照到處。

4.8個金幣在何處

從粗野暴亂的「殺人鋼琴」下，書架上和晃動的棺材處，可輕易發現「8個紅色金幣」。雖然金幣前設有陷井，但由於極易識破之故無須擔心。只是星星出現的地方離紅色金幣有段距離，可能會迷惘一下。



◀從2樓房間往上看，可看到3樓。以蹬牆跳躍上去。



▶繞到幽靈領袖後面的話因沒柵欄會掉下去。

5.突出台上的大德瑞沙

由外抬頭往恐怖屋一看，便會發現在突出台上德瑞沙領袖的身影。從2樓右邊稍高的房間處蹬牆跳躍，就可到達該處。打倒幽靈，金幣會出現在屋頂上。跳上屋頂內部的房間窗口後，匍匐前進是最簡單確實的方式。



◀在藍色水泥箱處化身透明後，突擊到3樓的幽靈畫前。



▶不趕緊的話，在進入畫以前帽子的效能就會失去。

6.暗室的大眼珠

於2樓變身為透明瑪俐歐後，一口氣衝上屋頂內部的房間。但蹬牆跳踢如稍有差錯，就必須在藍水泥箱處重來。時間有很，儘快進入幽靈沙畫像後的暗室，將「大眼珠」團團轉後，星星就可到手。

Onepoint! 重點提示

陰森令人害怕的恐怖屋，尤其旋轉木馬更是毛骨悚然。提示是星星的出現處，恐怖屋的屋頂。在這裡面對夜空的月亮，瑪俐歐也不禁心蕩神馳。



◀由起點處往上一看，明月高掛天空。



◀狂風猛吹的夜，在屋頂上抬頭看，美得不可思議的月。

路線 6 總金幣數 138

不見5指的洞穴



成為入口處的銀光閃耀水面上，有著瑪俐歐通過後的光滑波紋。前方是宛如迷宮的廣闊地底世界，要通過這關比起技巧上更重要的是頭腦的回轉和注意力。深思熟慮之後再進行。目標不是星星，而是在地底湖深處的金鈕瀑布，按了該鈕，就逐漸邁向金牌瑪俐歐。



◀變成金牌瑪俐歐後，再踏此開關。



▶在綠色水泥箱處變身後再攻擊。

3.金牌瑪俐歐的突擊

欲打開地底湖旁，用鐵絲網圍起的閉鎖礦坑，必須按下水中的開關。從2號電梯下來，在綠水泥箱處變身為金牌瑪俐歐。不斷攻擊，並連續跳過2個廢礦坑就能得到星星。



◀雖不見門影，但在牆壁上的凹洞隱約可見。



▶以牆壁上的污點處為目標，2段跳躍飛向避難處。

4.煙霧迷宮的脫身

普通的瑪俐歐在毒瓦斯迷宮裡是不能呼吸的。金牌瑪俐歐則可自由、隨心所欲行動。迷宮的出口線索乃是會隨毒瓦斯而變色的牆壁。在牆下面連續跳躍就有避難所在。打敗障礙物乘坐裡面的電梯，星星是在……。



◀左側雖較危險，可是「豆喜」的地底湖較近。



▶「豆喜」會朝瑪俐歐的方向移動，以臀部攻擊降服。

1.地底湖的「豆喜」

起點處的不管右或左，都可以到存在「豆喜」的地底湖。湖中央的小島上有星星。在「豆喜」背上做臀部攻擊。，就可乘坐其頭部到小島。接近時跳躍即可取得。



◀從小洞穴往上看，可隱約見到門。



▶在鐵絲網移動時，視點會馬上變化。謹慎操作3D桿。

5.煙霧迷宮的逃生門

朝迷宮左方前進，會在正前方的門上發現門。此乃煙霧迷宮的逃生門。坐上前方的電梯到達「大黑洞」沿著鐵絲網可找到星星。視點隨瑪俐歐的行動改變，須一直注意。



◀阻礙棒可以後翻筋斗輕易越過。



▶仔細看清瑪俐歐的身影和照相機的位置，慎重操作。

2.紅金幣的搜查昇降機

從起點的右門進入，會到達放置搜察昇降機的廣場。有4個紅色金幣必須乘坐循箭號前進的昇降機方能取得。。另外4個則可利用周遊昇降機，對於阻礙的鋼筋，可以後筋斗擊退。另外一個散亂的障礙物則以跳躍解決。



◀從滾滾石落下處的洞穴往上看，可見到星星的光亮。



▶沿著門前兩側的牆壁作連續蹬腳踢跳，星星就在眼前

6.滾滾石的秘密

滾滾石轉動的道路一直延續到地底湖的門前。由此往上看，可隱約見到光亮。雖然有相當高度，只要連續蹬牆踢跳即可登上。左右各有小房間，有金牌星的是右側。錯進左側也沒關係，可以跳躍方式輕易移轉。

Onepoint! 重點提示

地底迷宮雖有毒瓦斯等，無法喘一口氣。但如果是在有「豆喜」的地底湖則可放鬆一下。在「豆喜」背上做臀部攻擊就能坐到頭上。周遊一下湖，如何？



◀漂行於湖上逐漸靠近「豆喜」，利用跳躍乘到背上。



◀想要去之處，只要瑪俐歐轉向那方，「豆喜」就會照行。

路線 7 火焰球地域

總金幣數 133



在香菇城中頗受好評的「憤怒之炎」於「超級瑪俐歐64」中也是代表作的難關之一。面對溶岩海無數的陷阱和阻擋去路的「砲彈頭」，操作一稍有誤差，瑪俐歐就會被熱氣衝上天。屁股著了火也可繼續操作，定下心引導瑪俐歐尋找星星。

1.推落「砲彈頭」首領

為了將「砲彈頭」首領推下溶岩海，須站到舞台的邊緣，再施以臀部攻擊或跳踢。只要抓住時機，一發就可收拾它。之後會有通向星星的階梯出現，一站上去就會崩毀之故，一鼓作氣前進。



◀與頤傑的決戰。瑪俐歐連續的攻擊不能奏效。



▶引誘到舞台角落，唬一下臀部攻擊，馬上服輸。

2.與「砲彈頭」戰鬥

一個就很傷腦筋的「砲彈頭」，一口氣出現3個。一隻隻將它誘到舞台邊緣，再施以臀部攻擊。勿高興過早，更強的領袖在後頭。打倒它後星星就出現。



◀一隻隻引誘到角落之後，再推入溶岩海裡。



▶臀部攻擊無法奏效的話，改採連續跳踢。

3.拼圖上的金幣

8 個紅色金幣全在「庫巴」的拼圖上。仔細看會發現船的移動是規則性，而且左上角的 3 個還是靜止不動的不慎掉落至溶岩海，也可以金幣恢復損傷。此處是可稍鬆口氣，輕鬆的操作。



◀「庫巴」拼圖湊齊後，中央會有金幣。



▶從拼圖船上掉落也可利用金幣恢復。

4.渡過滾滾轉木

打倒右邊舞台上的 2 個「砲彈頭」後，進入籠內。乘坐籠子駛向溶岩海，沿途閃躲火焰到達轉木。以反方向轉動 3 D桿，能技巧轉動則能得到星星。



◀這個轉木，如果不要太焦慮，成功機率高。



▶從轉木旁跳遠，雖會燙傷但也能取得金牌星。

5.火山的超級能量星星

注意噴火停止的時段，進入火山。噴出的火炎，擋路的「砲彈頭」及崩毀的牆壁，通往星星的一路上，充滿危機。其中最困難的是溶岩瀑布前的細棒。要渡過必須以相當有技巧的「足尖跳躍。」



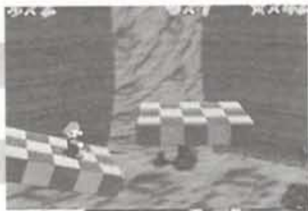
◀在狹窄的道路，有「砲彈頭」的攻擊和種種埋伏，但還是[illegible]



▶謹慎瞄定後，奮力一跳是「足尖跳躍」的方法。

6.火山的周遊昇降機

進入火山後往左走會有周遊昇降機。途中須換乘到棒子上，即可看到星星。由於立足點非常窄小，小心勿跳過頭。



◀換乘昇降機時，以瑪俐歐的影子為標幟。



▶火焰通過後再倒立跳躍。大膽放手一搏。

Onepoint! 重點提示

如果能戰鬥到「渡轉木」此關，就會出現放有龜殼的黃色水泥箱。乘上龜殼則能隨心所欲到任何地方。即使不進火山也能簡單弄到100個金幣。



◀避免開關傾倒，安全駕駛。



◀沒有龜殼的話，某處藏有香菇可利用。

路線 8 炙熱的沙漠

總金幣數 136



呑沒的砂地獄，滑溜的金字塔、伺機搶奪帽子的禿鷹。在這個嚴苛的環境下，3D桿的操作變得遲鈍。但是如果能將羽帽或龜殼等弄到手，灼熱的地獄不算什麼，此外還可進入金字塔內部探險。



◀龜殼或飛翔的瑪俐歐可輕易到達金字塔入口。



▶內部有許多新面孔的障礙物「頓郡魯」。

3.巨大金字塔的內部

1樓開始有「格利保」、2樓有「頓卡得」、3樓則有滿滿的「頓郡魯」。通過牆壁上的凹洞來到4樓，另外尚有「皮利圈」的攻擊。能夠順利來到此，之後只要避過「豆喜」就能得到星星。



◀站在四根柱上，頂部消失而入口會出現。



▶對「伊王德」的眼珠給予連續攻擊，小心被推落。

4.站立在4根柱子上

站到四根柱子上的話，金字塔的頂部會毀壞。由該處下到中心部，那裡有法老王的棺木。階梯前強敵「伊王德」出場，其致命傷是眼珠。3次攻擊即可。



◀登上此柱可望見飛來的「加果」。



▶「加果」一靠近就跳起，取回星星。

1.惡作劇的禿鷹「加果」

通過「歐尼馬斯郡」道路後就是惡作劇禿鷹「加果」的勢力範圍。從附近的柱子上攻擊禿鷹、就能奪回星星。但是這傢伙尚未罷休，在下個舞台牠會搶奪帽子。



◀朝起點的反方向前進，內部有紅色金幣。左方是流沙。



▶飛翔瑪俐歐再加上大炮，即可取得半空的紅色的幣。

5.飛轉的8個金幣

首先乘上龍捲風到休息處，使用那裡的龜殼就能輕易得到地上的4個金幣。之後再返回休息處的屋頂上，變身成飛翔瑪俐歐後取得半空的金布。全部收集到後，休息處會出現星星。



◀到達上方也可利用火焰球和羽車。



▶滑溜的金字塔、星星前的路狹窄，請慎重。

2.金字塔的頂端

此處的星星，繞著頂部外壁團團轉。要取得它乃是高難度。毫無餘地的攻擊裝置佈設在愈來愈狹窄的路上。稍錯誤就落入砂中。怎麼也通不過的人，可利用羽帽或龜殼再挑戰看看。



◀從階段3中星星出現處的附近，往下一見就……



▶慢慢下去，拿到金幣後羽車會出現。

6.巨大金字塔之謎

登上金字塔內部，裡面有流沙往下看會發現小小的立足點上有「不可思議金幣」。從這裡取得左、右下方的金幣後，踏上流沙川。光是乘在上面即可集到5個金幣。星星在下流處。

Onepoint! 重點提示



使用龜殼或羽帽則可輕易進入金字塔另外超光速飛行則能迅速送達紅色水泥箱和大炮處。但是糾纏不清的「加果」仍須注意。



◀龜殼的話可行駛流沙和金字塔的斜面。高低落差則行不通。



◀這棵樹就是超光速飛行器之處，乘坐它可以到大炮處。

路線 9 水世界

總金幣數 109

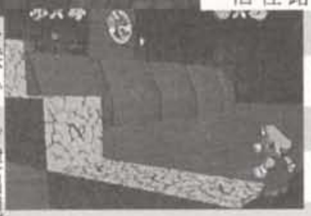


如其名，這回是有大曼達、鯊魚等許多魚類漫游水中的路線。乍看之下感覺很悠閑，但事實上卻不如想像般容易。因為水裡有強勁的漩渦，游起來可相當吃力。而且，突破重重難關後，連絡處那兒還有巨大的庫巴的潛水艇…

1.庫巴的潛水艇



▲一通過連絡通路，前方出現一艘怪船，那是庫巴的潛水艇。



▲踩〔！〕鍵出現通路的話，要爬上甲板應該不難。

朝著海裡橫洞的目標漸漸前進，馬上就會到「庫巴潛水艇」停泊的船塢。所須的能量星星就在甲板上。首先上岸，踩看看〔！〕鍵。出現長方形石塊，那便是通往甲板上的通路。快，瑪俐歐！

2.漩渦裡的藏寶箱



▲在海底有記號的貝只有一個，應該馬上就一目瞭然。



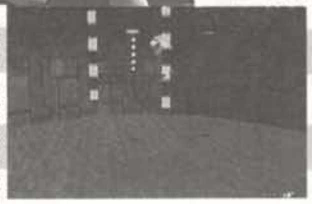
▲打開最後一個時會出現星星。別被漩渦的潮流吞沒了。

和路線 3 時一樣，必須依照規定的順序打開「藏寶箱」。首先打開的是貝旁邊的箱子。接下來邊看右手邊牆壁，以及時鐘方向打開其它兩只箱子，最後再打開中間的箱子，當心旁邊強勁的「漩渦」水流。

3.落荒而逃庫巴的紅硬幣



▲踩〔！〕鍵便會在意外的地方發現通路。好好環顧四周唷。



▲順利地交替視點前進的話，便容易掌握和桅竿的距離。

取下第一顆星星，打倒「火海的庫巴」之後，回到船塢時，原來「潛水艇」已不見踪影。而且，抬頭看天花板時，出現一條移動的桅竿。利用它，把它當作空中的立足點，取得散佈的金幣，好好利用視點的交替，前進吧。

4.潛入冒出的水源



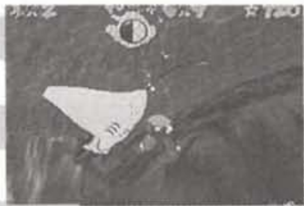
▲鑽過第一個波環後，保持在原地，波環自然會通過瑪俐歐。



▲要取星星，必須先浮上水面，變成金瑪俐歐才行。

潛水艇船塢底下，有個冒出水源的地方，仔細一看會連續出現水的波環。連續潛過五個波環的話，水源口會出現星星，由於強勁的水流，光是這樣是沒辦法靠近的，先到水面上變身後再來拿吧。

5.曼達的禮物



▲這個路線裡最重要的人物是曼達擁有星星的秘密。



▲要連續通過曼達的波環，並不那麼容易。控制A鍵。

曼達指的就是在海中漫游的軟骨魚。游泳的姿態看起來悠哉悠哉的，可是仔細觀察看時，軟骨魚的後面，一輪大波環……想要潛過去乃是人之常情，就這樣如果能連續潛過五個波環的話，便會迸出能量星星哦。

帽子拿到了以後



▲首先浮上水面，敲敲青石塊，變身成透明瑪俐歐。



▲只要能變成透明瑪俐歐的話，便可輕易拿到星星了。

你若前進到此，應該會注意到船塢海底鐵絲鋼中的星星，但卻苦於不得入其門。事實上，取得它並不難。敲敲地上的青石塊。只要能變成透明瑪俐歐便能輕易通過鐵絲網了。

Onepoint! 重點提示

拿到「潛水艇」上面第一顆能量星星時，會出現通往「火海的曼達」的通路。打倒曼達之後再返回到原路線時，便會發現曼達利用「潛水艇」逃亡。而消失得無影無踪。之後再進入遺餘下來的大洞看看。



▲加了自己的標識的庫巴潛水艇。壞蛋究竟躲在哪呢？



▲庫巴逃走後，留3個洞這個洞通往一意外的地方。

路線 10 雪世界

總金幣數 126



這個關卡的標幟一大雪人，特別引人注目。這個大雪人不僅只會從嘴裡吹出強風、體內還有迷宮般的房間，除此之外，冰的迷宮、砲彈頭，著眼的地方還很多。但是，這個冰天凍地的關卡對瑪俐歐來說，可是一大考驗哩。

1.大雪人的額骨



◀用企鵝來避風的話，「大雪人」吐出的強風就不可怕了。



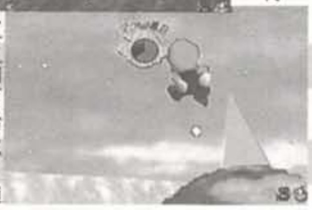
▶慌張地操作的話便是這種下場。操作3D棍棒的話，可順利進行。

在起點的地方稍微抬頭看看。大雪人的額骨上發亮的，正是我們要找的威力星星，大雪人右後方的冰淚，用跳躍法前進。一邊注意面前雪人吐出的強風，一邊躲在企鵝後前進。坐在企鵝的頭上也ＯＫ哦。

2.冰國的砲彈頭



◀即使攻擊失敗，建議用不打滑的臀部攻擊功作戰。



▶下面有冷水，掉下去的話，恢復損傷之後再戰吧。

在路線７裡已出場過的「砲彈頭」，這次變成冰再度登場，這回的戰場轉換到火海上，身體結冰再加上水上的冰環。因為容易打滑，很難運用以前的戰術，即使失敗也可以用不打滑的臀部攻擊當主戰力。

3.冰的迷宮



◀瑪俐歐交替視點，環顧四周，很容易發現通道。



▶爬上屋頂即這種光景。之後再跳入眼前的洞就行了。

從起點位置向左可以到冰的物體，中空發亮的，就是瑪俐歐最喜歡的星星。由於這個用冰造成的物體呈透明、立腳點不容易抓。但是順利交替視點，不論如何先上屋頂。之後，只要從星星正上方的洞跳下去的話，就ＯＫ了。

4.越過冰冷的池子



◀利用飄浮先生來個大跳躍之後，用棍棒擊倒牆。



▶翻過牆的話，星星就在眼前，敲打左邊黃色的石塊。

就在大雪人的腳邊，游過元氣大傷的池子後，有我們尋找的星星。在磚瓦模樣的牆的立腳點前，由於從正面是無法到達的，利用眼前正在游泳的飄浮先生。來個大跳躍越過牆。其它還有三段跳躍式才能爬上的牆哦。

5.搭上龜殼拿金幣



◀出現龜殼的黃色石塊右後方，有４枚紅色金幣哦。



▶砲彈頭的戰場下方也有２枚，坐上龜殼可輕易拿到。

隨便走走應該也可以拿到４枚紅色金幣。而且，其中的２枚還在「砲彈頭」下連游泳都不行的冰冷池子上。首先和星星４一樣，越過冰冷的池子拿到龜殼，維持這樣拿回崖上的４枚金幣之後，利用龜殼順順利利輕輕鬆鬆地收拾剩餘的金幣吧。

6.飄浮先生的家



◀橫過有企鵝的冰橋後，從那裡看看下面……。



▶正前方有結冰的星星。進到右側裡，用透明帽子取得

飄浮先生的家約在大雪人的肚子。越過企鵝的冰橋之後，從那裡跳下去，利用龜殼爬上肚子旁的險坡，進去家裡，可以看到正前方有星星，敲敲右邊裡頭青色的石塊，變成透明瑪俐歐之後，再來拿吧。



重點提示

被「大雪人」一吹，帽子會飛走，如果任其這樣不撿，跑出關卡重玩的話，會發現帽子不見了。咦？雖然會慌慌張張，但是只要好好找找看，會在意外的地方，發現意外的傢伙正戴著，真煩人哪。



◀一般在冰體的周圍找找的話，發現掉落的帽子。



◀犯人就是這傢伙，躲在起點的正旁邊哦。

路線 11 浸水的城市

總金幣數 152



到進入畫時的高度，水位變化不可思議的都市，即「浸水的城市」。城內四處有調節水位的按鍵。如果沒有順利運用這些按鍵的話，便沒辦法取得全部的星星。稍微動動腦，這是個難度高的路線。



◀彷彿蘊藏著什麼秘密的貨櫃，邊推邊移動它，覺……。



▶敲敲黃色石塊，那裡出現秘密的……

3.淺灘和天空的秘密

待最淺的水位時，跳進畫的下方，通過關卡中神密的世界時，星星便會出現，至於這神密的世界，如標題所示，淺灘上有3處、高地上有2處，共計有5個地點。移動淺灘上的貨櫃，會發現2個點，接下來敲敲黃色石塊的話，便出現第3個點。



◀首先破壞鐵網電梯下的石塊，確保入口。



▶蹦蹦蹦往上跳，要注意往上跳的方向。

4.快！鐵絲網的電梯

城市的中間高度的〔！〕鍵，它旁邊的鐵絲網中有星星。要拿到它可必須費一番功夫。搭電梯看看的話或許會有靈感。但一般的辦法可是行不通的。



◀小型起重機沿箭頭方向移動。不用跳躍只要步行換乘。



▶有自信的話，也許跳遠一口氣結束的方式較安全。

1.霹靂比利的小起重機

讓水升至中水位時，跳進繪中，遊戲開始。渡過身旁的橋，踩〔！〕鍵。就可以摸到前頭控制水位的按鍵，水位改變之後，便可經由浮在水面上的浮板，到橘色瓦磚的踩腳石上。留意霹靂比利，繼續搭乘「小型起重機」的話，星星就在眼前。



◀即使水位升到最高，大砲不能使用，也可到市中心的。



▶高高的屋頂，也可利用建築物和牆之間的空隙，用三角跳躍法爬上去。不容易哦。

5.市中心的紅色金幣

進入城市角落中的鐵絲網後，便是通往市中心的通路。跳進去拜託紅色砲兵，得以使用大砲。抵達市中心時，首先按水位鍵引進水，敲敲建築物屋頂上，牆壁上褐色石塊，便取得金幣。



◀這傢伙就是赫爾非，突進前來之後有個間隙，把握機會。



▶冒著冷汗過橋的瑪俐歐，還是爬著前進最安全。

2.城市的頂端

如標題所顯示般，我們的目標星星就在城市的頂端，順利地調節水位到赫魯非的所在、前進、收拾壞蛋之後，走過身旁那條細長的木板，向頂端邁進，中途安排了一些令人討厭的霹靂比利，但是即使被擊中也不會掉下去的，安心！



◀鐵絲網中出現通道，從這裡來個後空翻，就OK了。



▶即使時間一到通道消失，也可利用三角跳躍，OK。

6.跑近市中心

市中心角落上的鐵絲網裡有星星。為了要通過鐵絲網，首先就要先變成透明瑪俐歐，快踩〔！〕石塊通過鐵絲網之後，便出現踩腳處，爬上去的話，恭禧，你可得到星星。雖然，用三角跳躍法也可以拿到。



這個關卡裡，水位的調節乃是關鍵，雖然知道在到達跳入繪裡的高度前，水位會隨時變化，想要把它當作最高的高度，可是很難的唷，因此希望做的是，後空翻。便能簡單地達到最高水位。



◀和畫要保持大約這樣的距離，漂亮地決定一個後空翻



◀由於會有略高於一般最高水位的情形，所以即使沒有大砲也可前進到這樣的地方……

路線12 高高山

總金幣數 137



往高高山山頂之路是以螺旋狀盤繞而上，因為其為單行道，所以不怕迷路，如果不用跳躍前進的話，將會遇到有好幾個山谷無法渡過，需靠原木渡河等運動技巧高的步驟才能通過。愛惡作劇的猴子維奇和瑪俐歐之間的對話，也能充分享受到快樂。



◀以這樣狹窄的立足點為首，還有很多險峻難行的關卡等著你。



▶滾動的原木渡河法，雖然設計很簡單，但卻是很忙的關卡。

1.高高山山頂

我們要找的星星就在山的頂端，不用考慮什麼，以山頂為目標吧，跳遠和以原木渡河等一個接著一個技術性的路線，但只要能來到這裡的人應該就沒什麼問題，敵人不會在此出現，所以大可安心。以熱身的態度來調整自己的步調前進吧。



◀維奇在山頂上，趾高氣揚地要求交易。



▶雖然會想，難道我被騙了嗎……？但意外地牠倒是個不錯的傢伙。

2.調皮小猴維奇的籠子

在此關卡會遇到好玩的小猴維奇。出乎意料的，牠只是個搗蛋的角色，在自己的籠子裡藏有能量星星，籠子就在山頂上，只要拿到第一顆能量星星後就會出現，雖然瑪俐歐到不了那裡，但只要抓住旁邊的維奇的話……



◀首先在這個地方有4枚。不成功便成仁，小心。



▶然而這一幕，爬上懸崖的立足點的話，便可收集到。

3.香菇怪的紅色金幣

在路線中有著香菇怪群生長地帶，紅色金幣在香菇上面的有4枚。很多土撥鼠的懸崖處也放有4枚。因為必須渡過狹窄且易滑的立足點，如能頻頻交替視點的話。就能避免失敗。



◀在修修的前面一點點的地方，有金幣並列的標幟。



▶第一個分歧點，跟著箭頭向右轉，否則的話……

4.登上高高山山頂

通過半山腰的鐵球地帶，跳躍過三隻克里波的地方，越過第一面搖動的牆壁……。這就是高山滑雪的入口處。如果能到達出口而取得能量星星的話，就算慢慢前進也沒關係。序盤的分叉點是往右轉，最後的山谷要用加速跳躍法通過。



◀只要踩〔！〕鍵的話，就會出現這樣的立足點。



▶但是，從這邊跳躍的話，也是可以取得。

5.從橋上四處張望的話

從山頂上的小橋往瀑布方向看時，會發現對面凹洞裡的能量星星。在這種距離的情況之下，是不可能跳得過去的，但只要踩〔！〕鍵之後再來的話，便會出現牢靠的立足點。由於其在固定的時間到時會消失，所以動作要快，但從旁邊某處跳躍的話，也是可以拿到的。



◀從這邊下去，在香菇怪群生處，用大砲。



▶從原木的邊緣來做跳遠，也是可行的，但這可是一大挑戰喔。

6.跳離開的香菇

從起點的位置稍微前進一點的話，就能看見右邊香菇怪的上方，有一顆能量星星，只要進入香菇怪群生地下方的細長通道，就會發現一尊大砲。使用它就能飛上去了。或者是從滾動的原木上做跳遠來接近，也有這種蠻幹的手段。

Onepoint! 重點提示

山腰上有著叫做修修的謎樣雲朵，放著不管雖不會有任何危險，但一靠近的話，它可是會把帽子給吹跑的。完成路線再回到山頂的話，會發現不知為何維持奇會戴著瑪俐歐的帽子哩。



◀這傢伙就是修修，不靠近它便無礙。但最好遠離它。



◀維奇為何會戴著遺失的帽子？奇怪！

路線13 大小二次元島嶼

總金幣數 190



一進入大張繪裡，會發現敵人都比瑪俐歐大一倍的戴卡島。進入反方向的小繪裡的話，這回是豆子般的迷你島，這二個世界像多次元宇宙般寬廣，是個不可思議的關卡。透過設置在各處，熟悉的水管。自由地來去兩個世界。討人喜愛的花子妹妹，最後也大發脾氣哦！

1.巨大的食人花



◀首先尋找迷你島的水管，如此，也可從海到達唷！



▶看起來頗具脅迫感的食人花，只要一舉便OK，清潔溜溜。

打倒五枝「戴卡島」上的食人花，便會出現能量星星。首先進入左邊的小畫，從「迷你島」開始。跳入前面的海，進入第一條水管，一出水管從四面八方很快會出現食人花，不要怕，一舉打倒它。

2.在戴卡島的天邊



◀乘上從山谷往上吹的上昇氣流前進。注意著陸點的克里波。



▶好不容易到達頂端，黃色的石塊中，能量星星……

如標題所示，只要朝「戴卡島的天邊」前進，能量星星就在那兒等著你。但是這個關卡的難度，「高高山」可不能比。在狹窄的立足點上跳遠。當然需要寬廣的山澗，有些地方必需乘著從下往上吹的風前進。

3.noco-noco再度挑戰



◀這次，軟腳蝦的noco-noco竟然還要再度挑戰？



▶最後的橋可是高深莫測，保持在中間的話，便可以阻擋noco-noco。

在關卡1裡已競賽過的noco-noco，又再度前來挑戰，這個關卡彷佛是他的地盤似的，奮戰到底，在這裡與其以一般速度前進，倒不如多利用能移動的跳遠，用序盤拉開距離，冷靜地挑戰強風，過橋吧。

4.迷你島上的五大秘密



◀牆壁上的洞是從這邊開始。



▶一本橋的洞就在這裡，從照片的位置跳就行了。

通過「迷你島」的五個秘密點後，會出現星星。從「戴卡島」出發，利用中途的水管到「迷你島」，問題的五個點就在於出發位置牆上的洞，大砲的砲管，一本橋的洞，鐵球的出口，頂端池子裡，「洞」可是關鍵字唷。

5.花子妹妹的金幣



◀到一本橋若用大跑就可輕鬆到達。以那顆樹為標識往前飛就行了。



▶留意瑪俐歐的影子，落地點上一出現影子便鬆手。

渡過「戴卡島」的一本橋，便有通往洞窟的入口。這個洞窟，就是花子妹妹的家，裡頭有金幣，雖然一般可以拿到1枚。但是，從入口處看，左邊後面那一枚正是星星出現的位置，非得用三段式跳躍法沿著鐵絲網上去拿不可。

6.憤怒的花子妹妹



◀在迷你島的頂端用屁股功，一回到戴卡島……



▶「憤怒的」但看來卻格外安逸的花子妹妹。只要踩3次就OK了。

藏有金幣的洞窟就花子妹妹的家，雖然可以從島的頂端侵入花子妹妹的家，但必須解謎題。首先，在「迷你島」頂端的泉源上嚐試看看屁股功。會引起變化，這也會影響到「戴卡島」。侵入成功後和花子妹妹對決。

Onepoint! 重點提示

通往「戴卡島」的這幅大張畫，連著這幅畫的長廊很有趣，實際體驗看看的話，便可明瞭，比起目測的距離更來得長，繪也很巨大。雖然只是一小小的巧思，但卻不能不感覺到設計者崇高的服務精神。



◀乍看之下，感覺畫就在眼前，可是……



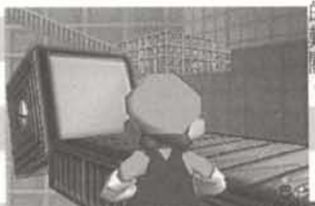
◀越靠近畫越來越大，長廊也變寬廣，稍稍感到愉快的感覺。

路線 14 大鐘城堡

總金幣數 128



在登上城堡的 3 樓時，迎面而來的是一個高大聳立的大時鐘。從大鐘表面跳入內部，眼前出現一片廣大的機械構造。在超級瑪俐歐的動作遊戲裡，這正是測試玩家技術純熟與否的好時機。在此關卡中幾乎不會出現敵人，不過高難度的過關技巧，正是瑪俐歐所面臨的最大敵人。



◀一開始便遇上輸送帶和石塊所合成的難關。



▶畫面上來看似乎是無法隨意移動，所以很難跳躍。

1.進入迂迴的箱子

首先，注意剛盪過來的鐘擺，再穿越至座鐘的外壁，從這裡開始沿著壁緣的道路前進，如此一來就可以到達放置星星的箱子，正因為關卡裡構造的關係，用一般的方法是行不通的，面前第一顆星星，只是稍微牛刀小試一番罷了，真正恐怖的現在才正要開始哩。



◀視點不斷改變的話，會變得很難操作，固定視點是訣竅。



▶在星星上面的這個位置，使用二段式跳躍法，就可到達鐘擺之屋。

2.鐘擺之屋

進入迂迴的箱子後不久，會有二個鐘擺盪來盪去。在這鐘擺的屋子裡，通過細小的道路之後，前方便會出現我們所要尋找的能量星星。在此不但有左右擺動的鐘擺，還有上下移動的石塊，玩起來相當棘手，從瑪俐歐的觀點來看，或許操作就容易多了也說不定。



◀在此等待鐘擺，走太前面則會遭到黑球火焰的攻擊。



▶坐上鐘擺，不要亂動，直到抵達放星星處。

3.滴答滴答鐘擺上

仔細地一邊觀察周圍的環境一邊前進的話，不難發現能量星星就放在外殼的凹陷處，但是，却找不到可以通過的立足點。於是，能利用的就是在付近來回擺動的鐘擺了。跳上鐘擺的上頭，藉此到達放置星星的凹處。



◀通過三角旋轉的立足點之後，剛到之處等待鐘擺最佳



▶坐上杜森時，可輕易做後空翻。要小心輸送帶的方向。

4.杜森的吼聲

從「鐘擺之屋」之後再往上前進，便可聽到怪物「杜森」傳來的聲音。環顧一下四周環境，就可發現星星正在最頂端，星星 3 和之前的 2 顆星星一樣，因找不到通過的立足點，所以只好坐上鐘擺向前。在等待鐘擺時，需注意附近會朝你攻擊的黑球般火焰，稍稍遠離的話，就可避免遭受攻擊。



◀朝向右側移動較好吧。



▶如果對二段式跳躍有信心的話，將機器停擺，從這裡向上跳的話……

5.飛越突出物

位於「鐘擺之屋」的頂端，有個放置星星的箱子，從所在地來看，雖可一目瞭然，不過擋斷在道路前方的突出物，真是狡滑，這時調節跳入時鐘時的時間，讓運作的裝置停擺的話，雖會變得較容易，但這樣要爬上這裡就必需使用二段式跳躍法了。



◀長針到00分處時，闖入關卡，要留意的只有這裡。



▶如果迴轉板能停止的話，就能輕輕鬆鬆地拿到金幣了。

6.00分的金幣

從起點的位置向右前進時，會發現一處旋轉的地方，上頭放了一枚紅色金幣，當機器處於運轉的狀態中時，要將所有的金幣一網打盡，可是一件相當困難的事，不過就如同此關卡的名字一樣，進入此關卡中，只要調節時間的裝置，立足點處就會突然停止運作，便能輕易地將所有金幣拿到手了。



重點提示

在此關中，立足點相當狹小，再加上時鐘機器內新添置的裝置，更提高了此關的困難度，新裝置的運轉，可在進入時鐘時，在長針的位置來調節。00分和約55分的時候，喀啦一聲，情境就變了。



◀即使平常普通的裝置，也會依進場的時間不同，會出現可怕的獠牙。



◀在不停轉動的狀態下玩的話，只有吃虧了。

路線 15 彩虹之旅

總金幣數 164



本關是要坐在魔毯上，沿著彩虹軌道前進的幻想舞台。正因是最後一關，困難度自然也是超過，中途幾乎沒有什麼立足點，不能有絲毫的差錯。而本關有許多飄浮的巨大樓梯和飛船，面臨高處的恐懼感和敵人的糾纏，正是考慮我們所有技巧的最後攻略。

1.彩虹船



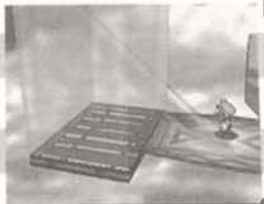
◀船側的迴轉地面，只要小心就不會被竄上的火炎放射攻擊所擊中。



▶船的上方有強風狂舞，可千萬不要亂跳一通！

我們所要找的星星是位在空中的飛船上。開始後要先蹲下閃避火炎的攻擊，然後在分歧點向右前進，途中必須換乘魔毯。此時要跳上左側的魔毯，過了旋轉地面後，彩虹船就在眼前了！

2.天國之屋



◀透明的柱子會擋住去路，這時只要來個後空翻或二段式跳躍就可輕鬆過關。



▶小屋內部，只要一直乘著魔毯，就可以到達屋頂。

路線的形式和彩虹船大致相同。在選擇右側的魔毯時，就會前進到天國之屋。雖然靠魔毯便能將我們送到屋頂，但途中也有許多陷阱等待著。這是純粹考驗我們技巧的關卡。

3.深淵迷宮的紅色金幣



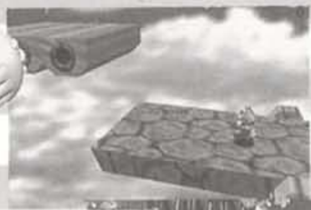
◀有些地方要用跳遠……



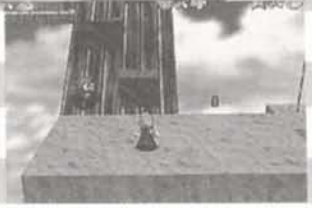
▶而有些地方得用後空翻……

開始後最初的分歧點有4個迴轉地面的設計，此時維持前進，就可到達深淵迷宮。雖號稱迷宮，但構造卻很簡單，所以不用擔心迷路。雖一重要的是，如何得心應手地運用跳躍技巧而已。好好地運用長跳，後空翻吧！

4.切斷狂風的巨大鞦韆



◀平衡板和竹輪地面的複合測驗。「不耐煩」是大敵」



▶從這裡上去，星星就在眼前了。

在迴轉地面向左前進時就會遇到巨大的空中鞦韆。玩家或許會以為要通過第一個鞦韆很容易，但實際上要過這關非常不簡單。這裡有可怕的「竹輪地面」，沒有敏捷的操作是不行的，此時使用後空翻也不錯，前進到上層後，登上有克里波的斜坡，星星就在眼前了。

5.天空運動會



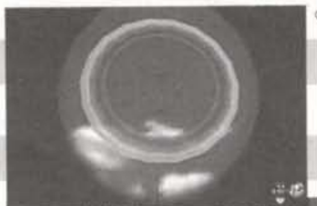
◀如圖示，只要能在斜坡頂，歇口氣的話，再衝刺就很容易了……



▶照片中第二個立足點要用後空翻。

本關是位於「巨大鞦韆」的最後方。不上去有克里波的斜坡而直接前進的話，就可到達。一口氣闖過火炎和竹輪地面的話就沒問題了。然後踩下「！」鍵，運動會就開始囉！快，大顯身手吧。

6.彩虹彼方之島



◀瞄準彩虹圈後，將瑪俐歐發射出去。



▶要留意小花，好不容易闖到這裡卻被打敗，可不光彩

這關幾乎都沒有立足點。而在船的後方有大砲，首先使用二段式跳躍。會遇到紅色砲兵。大砲進入發射程序後，就馬上登上飛船，終於可以邁向彩虹島了！建議描準彩虹圈後發射，著地時要特別留意小花。

重點提示

這關裡敵人幾乎不會出現，而重點便是魔毯的換來了，由於必須坐魔毯前進，空間狹小而無法盡情地使用技巧。而且，一失敗就會陣亡，也是一項充滿壓力的挑戰，挑戰自己的極限吧。



◀不要受高度的影響，充份地享受這麼擴的風景。



◀克服高度的恐懼，仔細觀察周圍，可發現不少捷徑……

城內隱藏關卡

碧姬公主的隱藏游標



80

◀碧姬的房間內。窄看之下彷彿是普通外表。但

位於城內２樓的碧姬房間。飛進３枚彩色玻璃的右側，就能攻略“隱藏的碧姬彎道”。只有完成全程才能獲得星星。而且若在20秒內抵達終點還能獲得一枚。路程本身相當簡單，全速前進飛翔吧！



▶關卡中有沒有護欄的回轉，要特別注意。



◀通過隧道馬上往右跳就有近路。

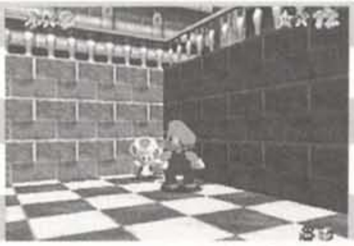


▲20秒之內抵達終點就會出現第二枚星星。

菇奴

菇奴 1

進入地下的“驅散黑暗的洞窟”入口。在進入之前，先稍微回頭看看，會發現在房子角落菇奴站在那兒。一定要與之對話，並且別忘了取得隱藏著的星星。



▲進門後若不回頭就不會注意到喔。



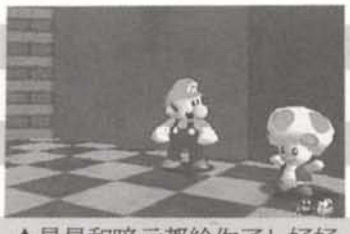
▲會給你星星的菇奴。暗示是很重要的，所以和他說說話吧。

菇奴 2

打倒“火海庫巴”後２樓的門便會開啓。從這邊的圓形洞穴到３樓樓梯的後方都會有持有星星菇奴的身影．．。拿到30個以上的星星就能渡過此處。在２樓，還有個菇奴會給你“浸水城市”的暗示。

菇奴 3

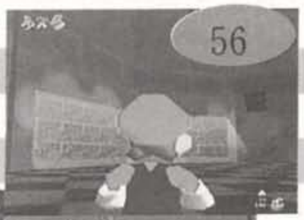
雙滿50個星星就能上３樓。一上樓菇奴就在“滴答鐘擺”旁迎接著馬俐歐。這個菇奴不只會給你星星，還會悄悄告訴你如何突破“滴答鐘擺”關卡的貴重情報。



▲星星和暗示都給你了！好好聽著有關時鐘的問題。

與魚兒一同

▶關卡２的水槽右邊壁上洞穴便是入口。



56

位於“海盜的出海口”有魚兒游著的水槽。由壁上的右上洞穴，可以進入關卡。在此只要收集８枚紅色金幣在底座便會出現星星。還有，鑽過金幣環便可得到“１ＵＰ香菇”。



◀因爲沒有空氣所以要取得金幣回復體力。

地下的一小兔

在地下通路徘徊的金色小兔名叫“米普”。沿道路邊追逐，以身體攻擊方式加以捕捉它便會還給你星星。而且為了打倒黑暗世界的庫巴而來到地下，逃走的“米普”身影却又…。再一次捕捉牠，就能得到第二顆星星。



▲停住再追逐牠。邊跑邊用Ｂ鈕捕捉牠。

◀將兔子抱起來牠就會老實地還你從庫巴那拿來的星星。





▲集滿50個就會再登場。捕捉方法同前。

追逐彩虹的飛翔馬俐歐



56

◀“彩虹航道”的反方向就是入口。

在３樓的“彩虹航道”的對面牆壁，有此關卡的入口。好好利用２台“大砲”，收集到雲上的８枚金幣就能得到星星。渡過彩虹飛行，應該就能發現目標中的金幣。

▶首先尋找兩個粉紅色的島嶼。降落在下面的島。



▼以此上方的島爲收集紅色金幣的據點。



▲拿著羽毛帽子走向大砲。以此爲標的衝向上方的島。



63 總金幣數

振翅吧!飛向羽毛開關

集滿10個星星進入城內，由洞穴的屋頂會射下耀眼光芒。站在光芒中心往上看，向著“羽毛開關”的關卡…。踏下位於塔的屋頂某個開關，就能得到全部關卡的“紅色方塊”。快變身成羽毛馬俐歐，在天空飛翔吧！剛開始會對３Ｄ視野的角度操控有困難，若抓住要訣就沒問題了。一邊練習，一邊收集塔四周的紅色金幣，星星就能入手了。



▲集滿10個星星白色的光芒就會射進來。



▲沒取到紅色金幣體力回復就難了，要小心。



▲塔上有紅色開關。這裏四周有配置著紅色金幣。



▲押下此開關後就能使用紅色方塊。

39 總金幣數

金屬開關之瀑布

在有“巨龍”的地底湖的鐵門就是本關卡的入口。進入裏面的銀色之泉，就會突然變身為“金屬馬俐歐”。逆流而上此急流，就會發現“金屬開關”。踏下開關，就能馬上在旁邊的“綠色方塊”得到“金屬帽子”，收集河底的金幣，收集到８枚就能得到星星。就這樣隨波逐流，就會從城外的瀑布出來。心情高昂！



▲從有“巨龍”的地底湖可通向此入口。



▲紅色金幣在水中也有喔。變身為金屬馬俐歐去拿吧。



▲變身為金屬馬俐歐打退敵人進入內部吧。



▲這就是金屬馬俐歐的開關。綠色方塊也實體化了。

總金幣數 27

城濠中的透明開關

進入城內的地下——的右側深處的門，在水中有兩根大柱子。用屁股來碰撞這兩根柱子，濠溝的水便會退去。而在後裂開的洞穴就是往“透明開關”的入口。關卡前半有滑落急斜面，後半有蹺蹺板地板和回轉升降機等著馬俐歐。目標的開關在最裏面，收集到至此的所有紅色金幣，會變成“透明馬俐歐”，到金網中取得星星。在急斜面要拿到金幣和“１ＵＰ香菇”一點也慌張不得。事實上，這斜面是可以輕鬆登上的。



▲“解開黑暗的洞窟”，進入右邊的門有像這樣的地方。



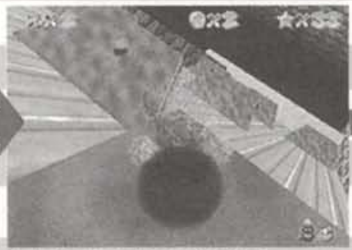
▲游完全程後兩根柱子右方會有看板。讀讀看吧。



▲撞２根柱子後水便會退去，就能使用裏面的門了。



▲濠溝的水退去後會有個很大的洞穴，就是往透明開關的入口。



▲紅色硬幣位在這種地方！一邊切換視點一邊降落吧。



▲路線的困難處。在回轉前轉搭上另一部升降機是很重要的。



▲終於到達了透明開關了，在這裏可以變身成透明馬俐歐喔。

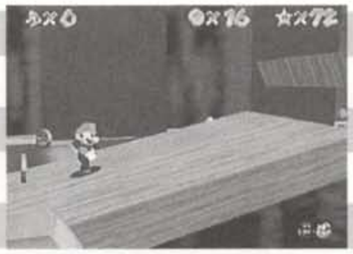
路線 通向黑暗狹窄的通路！黑暗世界的庫巴

總金幣數
80

只要 8 枚能量星星，就可以打開城堡 2 樓最左邊畫著星星的大門。在裏面的陷坑盡頭，就是有庫巴在等著的黑暗世界。通往庫巴所在地點基本上只有一條路所以不會迷路，不過路寬很窄，腳一踏空就會墜落而倒栽蔥了。這裏可說與死相隣，所以小心慎重的前進吧。難關在回轉地板和巨大蹺蹺板兩個地方。回轉地板在轉乘時不要使用跳躍，而是在有地面相接時用走的過去就能安全通關。巨大蹺蹺板會傾向馬俐歐所在方向，如果長時間搭乘會很危險。若快速地突破通過則會發現意外的簡單。在抵達終點處進入水管，就是和庫巴的單挑啦！



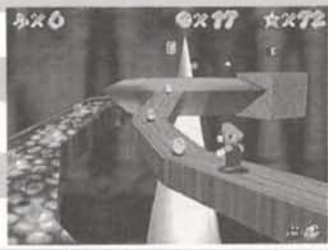
▲在軌道上回轉的地板，漫不經心地跳躍會招來死亡。



▲巨大蹺蹺板。若遲疑反而危險。一口氣破關吧。

紅色金幣在此！

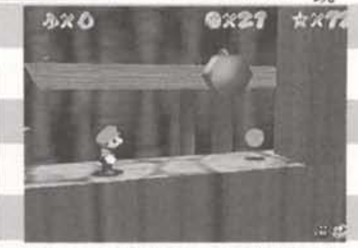
因為只有一條路，使用視點切換觀察四周而前進，應該能簡單地收集吧。容易掉落處是開始的右側和關卡中段，在渡過細橋前的圓形立足點、巨大蹺蹺板上的立足點和蹺蹺板旁的狹小立足點之上。



◀關卡中段，有在蹺蹺板前的橋渡口。



▶起點位置旁的紅色金幣。一旦踏下前方的開關……。



▲巨大蹺蹺板旁。由克里波所在地開始用橫步。

終於和宿敵庫巴初次對決！



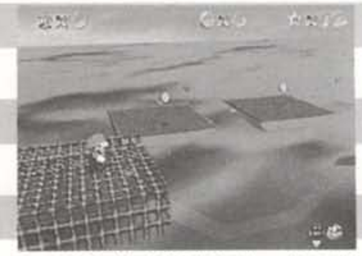
終於到了和庫巴的初次對決了。讀過碧姬公主寫於立在水管前看板上的訊息後，應該就知道打倒它的方法了。繞到庫巴的後方捉住他尾巴，對準設置在立足點周圍的炸彈丟出去。因為這傢伙在吐火時會有很大的破綻，在此時捉住尾巴是常用的方法。順利捉住尾巴後，好好地切換視點找尋最近的炸彈。然後回轉 3 D視角，選定目標後丟出去。若捉尾失敗而受傷了，就遠離庫巴徘徊吧。這傢伙噴出的火焰會變成金幣，將之撿起後失血便會回復。結局若打敗庫巴，就能得到地下的鑰匙。



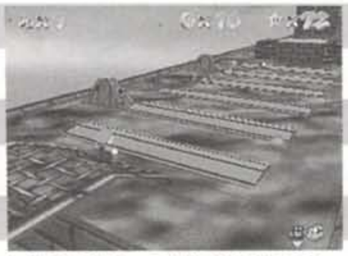
●路線 灼熱的火焰地獄 火海中的庫巴 ●

總金幣數
80

得到路線9庫巴潛水艇的能量星星，水世界的入口會移動，通向第2個庫巴正在等待的火海入口便會出現。和黑暗世界一樣只有一條通路，但升降機、電梯、和沈浮不定的立足點是一個接一個，體能性非常高且技術性的關卡。難關在開始後在金網升降機和關卡後半登場的浮沈地板。當金網升降機一旦在途中沈沒，就到一旁的立足點避難。不過因為會搖搖晃晃所以要注意。在浮沈地板時，雖說在最高點時一口氣通過是最好的，但因地板頂點一直都會很安全，所以一個一個通過也很好。往後最後洞穴的道路會崩壞所以一口氣跑過吧！



▲開始後的金網升降機。注意行動。



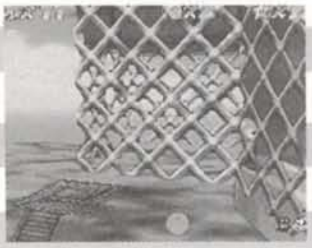
▲浮沈地板。頂點不會沈下去。

紅色金幣在此！

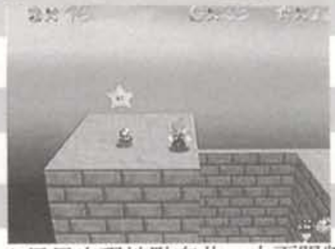
本路線金幣多被置於易落下、難拿到的地方。特別難找和困難的是在金網中的電梯的正下方和後半浮沈地板的火焰噴射前方。星星出現處在路線最後的浮沈旗桿上的地板。



◀在這樣無情的地方‥！千萬別猶豫，勇敢向前衝吧！



▶在這種地方…！金網裏電梯的正下方。



▲星星出現地點在此，由下踢牆而上。

在火海中的決鬥場上第二次的對決



第2次與庫巴的對決。打倒方法同上回。捉住尾巴丟向炸彈就OK了。不過第2次交手庫巴也是相當認真的。以大跳躍使地板傾斜為首，突進攻擊、歪斜攻擊等多彩多姿的攻擊招式都出籠。因其動作也非常敏捷，要繞到其後方也很辛苦。吐出火焰也不會變成金幣，所以沒有回復體力的方法了。可說是場苦戰。捉尾巴的時機在庫巴吐火和突進攻擊後瞬間。儘可能縮小範圍繞著庫巴尋找空隙，稍退後引他作突進攻擊，再後空翻到其後方是最好的吧。漂亮的勝利後就能拿到城堡2樓洞穴的鎖匙了。





●路線 這就是最後了,等著吧-庫巴! ●

總金幣數
76

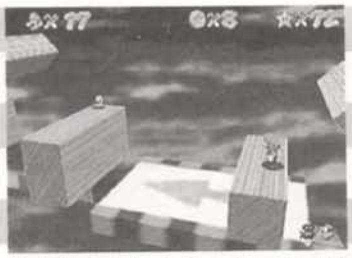
天空之戰

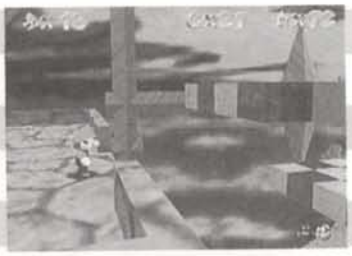
若能收集到70枚的能量星星，城堡最上層和接下來的樓層詛咒就能解開。終於到和庫巴的最後決戰了。通路還是只有一條，所以不必擔心迷路。因難度比起滴答鐘擺和“彩虹航道”較低，能到這裏的話對玩家也沒什麼問題了。難關在路線中段渡過升降機和終段的吊車乘坐。渡過升降機時會有許多阻礙物來阻止玩家而令人焦急，不過通常用跳躍都能通過所以冷靜地玩吧。而吊車的搭乘則因剛開始的吊車回轉方向而使得時間差很難抓。小心快速地跳躍移動就沒問題。在水管前會吹著強風，所以到最後都不可大意。

紅色金幣在此！

在最後路線，紅色金幣的置放點仍然令人受不了。在意外難拿的紅色金幣上，可以感受到製作群的惡意！特別難找的是開始後立足點之上和序曲巨大蹺蹺板的下方和路線最後的水管前樓梯的下方。


◀巨大蹺蹺板下方，不改變視角就無法發現。


▲障礙物雖一個接一個，但都是跳躍就能過關的。


▲只是回轉方向逆轉，難易度就相對提高了。


▶移動置於立足點的方塊再用2段跳躍就能拿到。


▲階梯下方這種地方也有。立足點很小所以降落時要小心。

最後之役!救出碧姬公主!



好，終於追到庫巴了。第3次的真正最後決戰了。庫巴也特別地提升能力，中了三回炸彈也不會倒下。攻擊招式也相當猛烈，地鳴引起的衝擊波、擴散的青色火焰等多彩多姿招式。特別棘手的是，在中彈却未受傷而回到立足點時，破壞立足點而使戰場變小的攻擊。同樣地，在火焰攻擊和突進攻擊後乘機到其後方仍是慣用方法。中了兩次彈後，立足點會開始崩壞成星形，所以要馬上回到立足點中央。此時，順便抓住庫巴的尾巴。然後一拳擊倒庫巴。至此您一定打倒了那像伙了。碧姬公主正等待著呢。感動的結局就在眼前了。



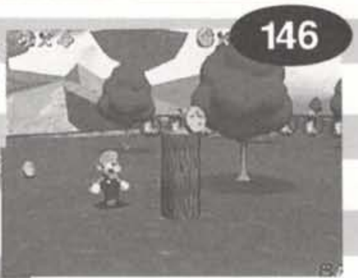
仍未結束的馬俐歐64世界

獲得100枚金幣吧!

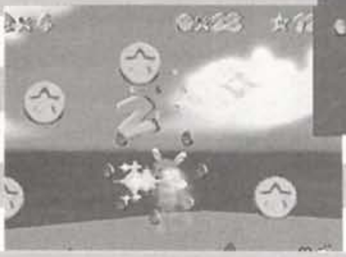
完成了散在各關卡的 6 個任務就滿足了？可別忘了在一個關卡內集了100枚金幣就出現的能量星星的存在。閱讀以下介紹的重點，深深體驗馬俐歐64的世界吧！

1 猛將的戰場

星星會在取得第100枚金幣的地方出現，所以最妳不要在空中取第100枚。



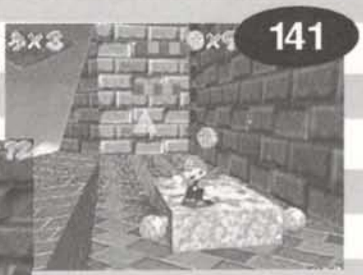
▲沿樹幹周圍繞會出現 5 枚金幣。



▶別忘了空中的金幣。不過第100枚要在地上。

2 萬花筒之王的城堡

金幣豐富地孕藏，所以可以輕鬆收集100枚，可知巴頓也拿著10枚金幣。



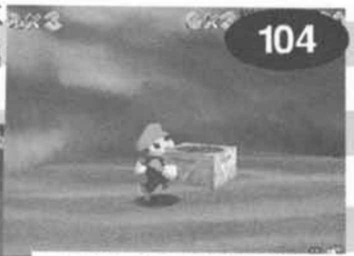
▲巴頓用屁股撞不死，不過用踩的就…。



▶拳頭打倒食人花。可以得到青色金幣。

3 海盜的出海口

總金幣很少，所以要以一枚也不可浪費的心態去收集。在開始出現的青色金幣可不容許失敗。



▲青色金幣的關卡。就算一枚沒拿到也是出局。



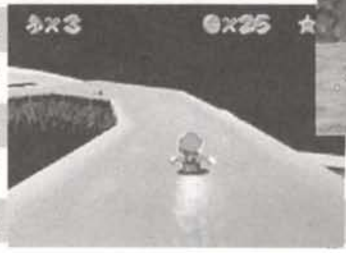
▶至角落徘徊。因為即使一枚也不可浪費。

4 冷冷的山

要注意要彎道中拿到第100枚的話會拿不到能量星星。以繞山的順序來收集。



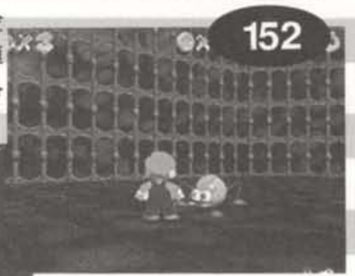
▲別忘了青色金幣開關。地點在紅金幣星星出現地點的旁邊。



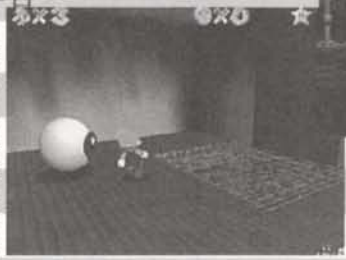
▶首先由彎道上，最好拿60枚左右。

5 幽靈的驚嚇屋

雖是只有紅色金幣而沒有普通金幣的關卡，但因敵人都是只會掉出青色金幣的傢伙，所以應不會那麼辛苦。



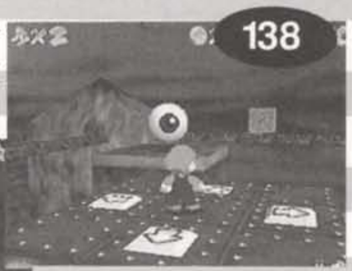
▲這隻蜘蛛也會出現 3 枚金幣。



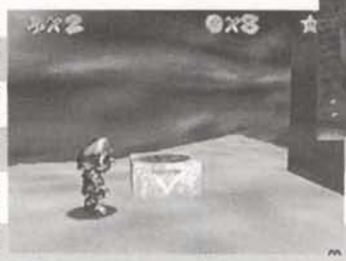
▶這傢伙要繞著他周圍把他打倒。他持有青色金幣喔。

6 解開黑暗的洞窟

因本關卡被分造成幾個區域，所以忙碌奔波是必要的。因金幣枚數多所以很簡單。



▲乘著作業升降機集滿紅色金幣就沒問題了。



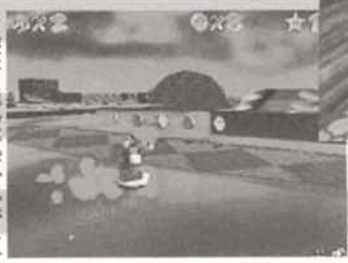
▶在煙霧迷路中若集滿全部的青色金幣是很有趣。

7 火泡泡島

乘坐龜殼可以簡單俐落地收集金幣。並不是敵人。收集了80枚左右就向火山去。



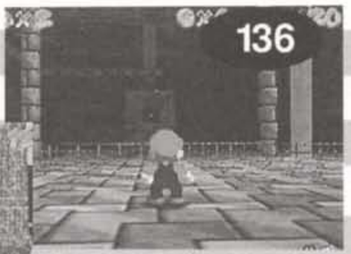
▲在外面收集夠了就進入火山內部。不管它也無妨。



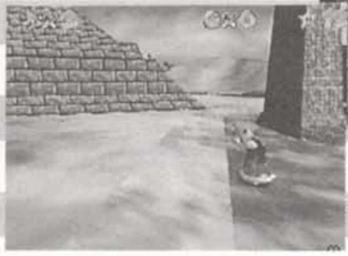
▶乘著龜殼就不必管立足點而可以任意地收集了。

8 熱死人的沙漠

因為一進入金字塔就出不來，所以盡量在沙漠收集金幣後再進去金字塔。



▲外面足夠了就進去金字塔內部。別忘了有 9 隻克里波和青色金幣開關。



▶和火泡泡世界一樣，龜殼派上用場。

12 高高的山

和關卡 4 一樣，注意別在彎道內拿第100枚。只要注意這個就沒什麼特別。



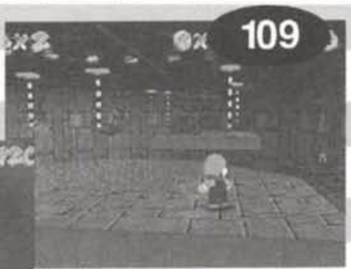
▲打倒衆多敵人收集金幣。



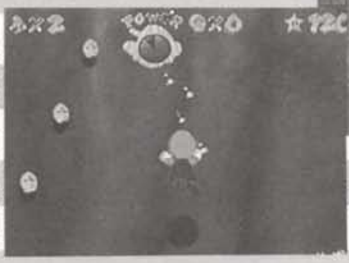
▶抵達終點後會從起點的正上方出去。注意地面會降下。

9 水世界

因為是水中關卡，打倒敵人能得到的金幣是 0 。雖然總數少，到處游來游去應該能收集到吧。



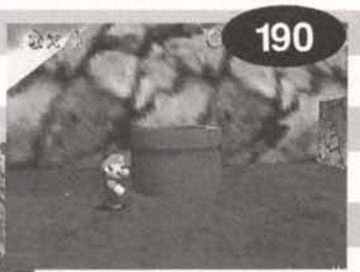
▲潛水艇船塢的紅色金幣也很重要。水中排水溝旁的金幣常會疏忽掉。



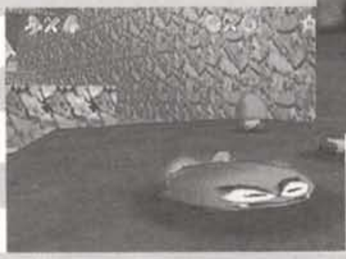
▶與淺處的斜面並列所以容易掉落。

13 大小二次元島嶼

以屁股撞倒巨大克里波後就會出現青色金幣。來回於奇比島和戴卡島則100枚馬上就能收集到。



▲以水管來往奇比島和戴卡島。100枚只是馬上的事。



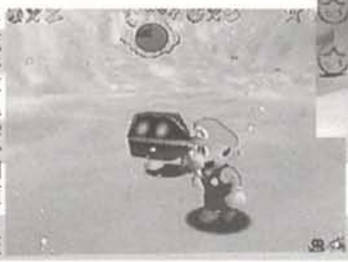
▶用屁股撞倒巨大克里波後就會出現青色金幣。

10 雪人世界

予先配置好的金幣很妙，大部分都是打倒敵人得來的。布哇布哇的家裏也別忘了。



▲布哇布哇家中也堆滿了金幣。不要忘了來拿。



▶不近看就不知道。注意這傢伙會變身成金幣。

14 滴答鐘擺

在全部關卡中難易度數一數二。別輕忽青色金幣和方塊中的10枚金幣是重點。



▲黃色方塊中跳出的10枚金幣要敲了之後立刻兩段跳躍去拿。



▶一踏下開關立刻作U回轉拿青色金幣。

11 浸水都市

本關卡金幣量豐富所以要收集100枚很簡單。再怎麼失手去市區拿就好了。



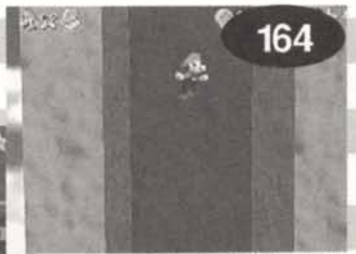
▲好，進入市區吧。可以拿到30枚左右。



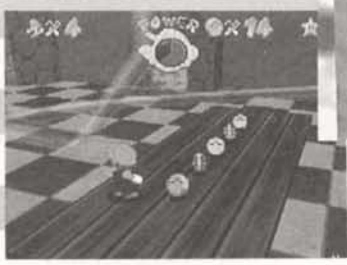
▶青色金幣會沿著階梯出現，所以要注意快拿。

15 彩虹坑道

金幣本身枚數就多所以並不辛苦。難在關卡的難易度。熟練馬俐歐的操作技術挑戰。



▲一踏下青色金幣開關，就儘速踢牆跳躍上去。5 枚青色金幣正等待著呢。



▶天空的房間內部也好好的探險吧。

序曲

與最愛的傑培德博士夫人永隔，以及離別故鄉，科羅的旅程……



小島─科羅島，是個安靜、和平、美麗的島嶼。

樹蔭間射下的輕柔日光，如同要把一切包圍住似地點在花草之上。一位機人（機器人）少女─喬珊特，一如平常，靜靜地佇立在科羅森林之中，吹奏著陶笛。

此時，鳥形介面機器人巴德一面喊著她的名字，一面慌慌張張的跑來。原來，是她的製造者，也是機人工學界首屈一指的傑培德博士在找喬珊特。

返回到傑培德博士身邊的喬珊特，博士告訴她要趕快離開這個島，和巴德一起前往海藍島。喬珊特當然老大不情願，但博士卻在此時在她面前倒地。在床上以僅剩的一口氣說出的博士的話語，喬珊特只有勉為答允。把所有要交代的話都告訴了喬珊特的博士，臉上露出了安心似的表情，嚥下了他的最後一口氣。

巴德為此感到悲慟，但是喬珊特似乎不能理解傑培德博士去世的事實，只是一個人露出不可思議的表情說著：「博士他睡著了嗎……？」

雖然喬珊特只是個機器人，但也是位感情豐富的女性。博士之死的確爲她帶來了很嚴重的刺激，這或許是她第一次嘗到人世間的離別吧。爲了讓博士安息於九泉之下，必須趕快實踐博士的遺願。


◀喬珊特和博士一同住在森林中。

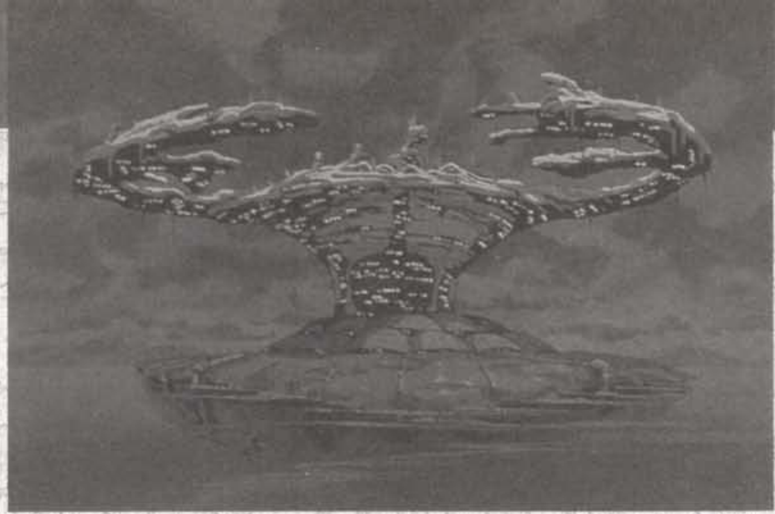

▶慌張跑來的巴德。有股不好的預感……


◀和博士分別的時候到了。


▶博士靜靜地嚥下最後一口氣。


◀尚是未完成機人的喬珊特她……。


▶並不知道什麼叫做「死」。



在此同時，策劃著要征服世界的希里寇尼安帝國裡，在滿是謎團的獨裁者─希里寇尼安13世面前，一個男人的背影，正敍說著有關可以實現所有願望的不可思議物質「J」的一切。

對「J」所擁有的不可思議力量抱著莫大興趣的希里寇尼安皇帝，命令軍隊派往「J」的所在地科羅島，不惜一切力量都要將其弄到手，隨後便消失在司令塔的深處。

告訴了皇帝有關「J」的秘密的神秘男子，在皇帝離開之後，他的身影隨著詭異的笑聲一起出現。原來，他竟然是應該在科羅島和皮諾對決後敗退的惡之機人─梅薩拉，以一副淒慘姿態再度的出現……。

她的再度出現，會爲整個劇情帶來什麼樣的衝擊？

▲這是武力國家希里寇尼安帝國。

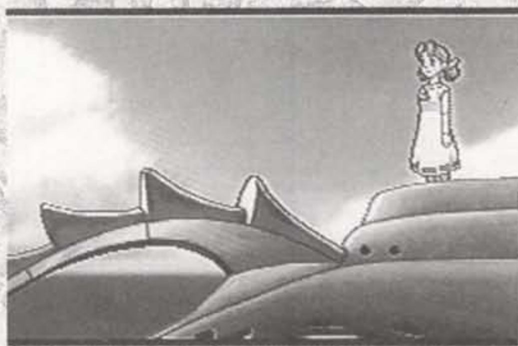


◀是希里寇尼安13世獨裁政權的國家。



▲關於J之事抱有興趣的皇帝。


◀背影的男子正是前作的宿敵─梅薩拉！


◀乘著船，朝向海藍島的喬珊特。

▼她的心裡，現在正想著什麼呢……？



遵照博士的遺言，離開了故鄉科羅島，前往海藍島的喬珊特，正吹著心曠神怡的海風，在船上眺望著地平線的另一方。

不經意地向天空一望，看見海鷗們成群結隊地交相飛舞在空中。可是，接到皇帝命令，正大群飛往科羅島的戰鬥機的影子也出現在眼簾……。

難道權力者又要再掀起殘酷的戰爭嗎？

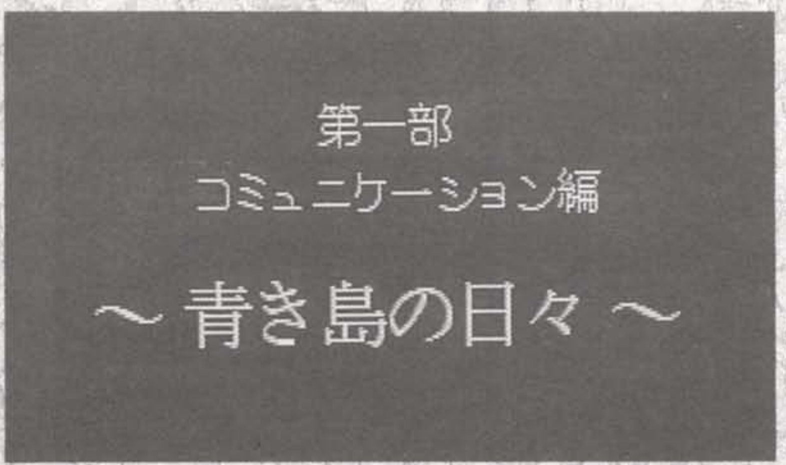

◀與喬珊特擦身而過。



▶帝國的戰鬥機正前往科羅島。

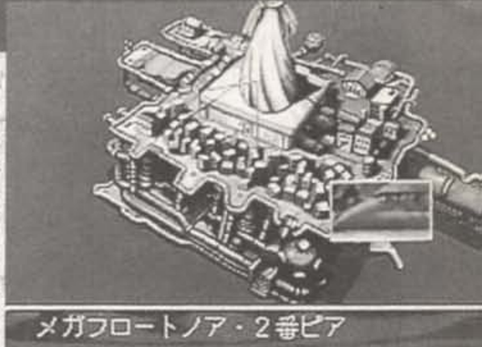
與人事物的溝通篇　～青色島上的日子～

和海藍島上的居民相會及分離
與喬珊特的新體驗與成長…



現為希里寇尼安占領區的目的地一海藍島。抵達該地的喬珊特，便以建在島旁的人工島一超級浮島「方舟」的棧橋2號碼頭裡停泊著破舊深海漁船「海豚號」為落腳處，開始了在島上的全新生活。

然後，從現在起，喬珊特和玩家的各種奇遇及冒險的日子就將開始了。



▲海藍島的居民所居住的人工島一超級浮島「方舟」，這就是冒險的舞台。



▲可以自讓喬珊特乘船的科羅及博兩人口裡，聽到有關這個島的說明。

操作方法



R鈕

別名「灰色之心鈕」。

不置可否或者是無法判斷時使用。喬珊特在移動時也可以當作停止的指示鈕。

START鈕

遊戲開始，或是遊戲中要暫停時使用。

3D搖桿

使用在巴德的移動上加上Z板機鈕則是進出道具模式用（3D搖桿下+Z板機鈕是進入3D搖桿+板機鈕則退出。）

Z扳機鈕

主要使用在指令的決定，訊息的加速出現，進入道具模式，以及呼喚喬珊特到巴德的所在位置上。

C鈕單元組

▲　收起道具

◀・▶　上下捲動道具畫面

▼　移動道具

也可當作停止喬珊特動作的R鈕代用鈕用。

別名「藍色之心鈕」。

使用在贊成喬珊特的行動及意見之場合上。

B鈕

別名「綠色之心鈕」。

使用在否定喬珊特的行動及意見之場合上。

畫面表示



體力

表示喬珊特的體力。平常是藍色的體力表，一旦因體力消耗而變黃時就要小心！如果再變成紅色，若再不使用體力用油或讓她在沙發上休息，便會故障。

實績記錄

移動巴德到這部分再按下Z扳機鈕，喬珊特記得的行動便表示成實績記錄。

金錢

喬珊特所擁有的錢。理所當然的，使用了就會減少，出去賺就增加。

實績值

喬珊特非學不可的諸般事情之中，現在到底記得了多少，表示其達成率。

經過日數

自遊戲開始至現在經過的日數。當然，是指遊戲中的時間。

氣力

表示了喬珊特的氣力。努力思考或是讀書時會消耗。這個若也變成紅色，就以氣力用油或到沙發上來回復。

道具

捲軸式表示現在所持的道具一覽。

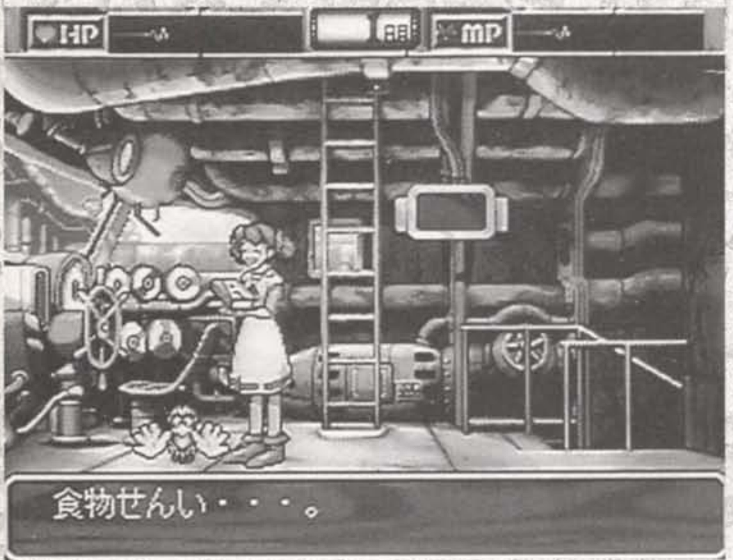


閱讀文字

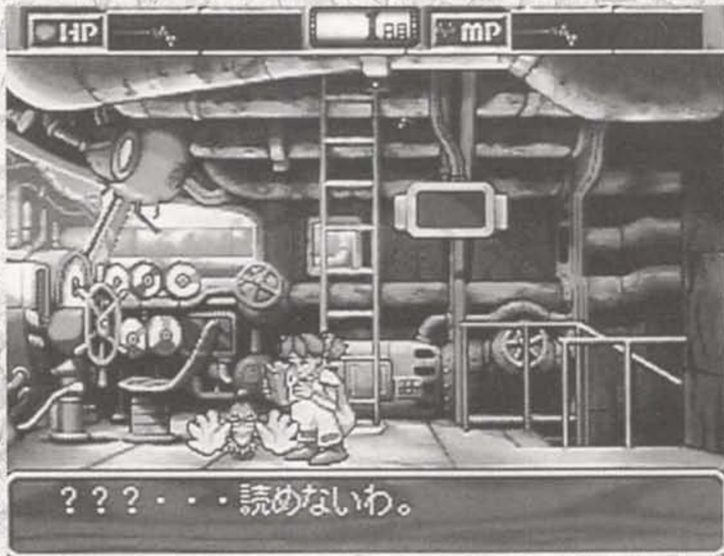


浮島「方舟」2號碼頭

教導只會閱讀機人文字的喬珊特有關這個島的語彙。



◀喬珊特！妳為什麼會知道這麼難的字！



◀一開始會哭訴著「我不會唸」。反覆讓她閱讀。

最初應該要作的，便是要喬珊特能夠閱讀文字。到店裡買本國語課本，讓她去閱讀。

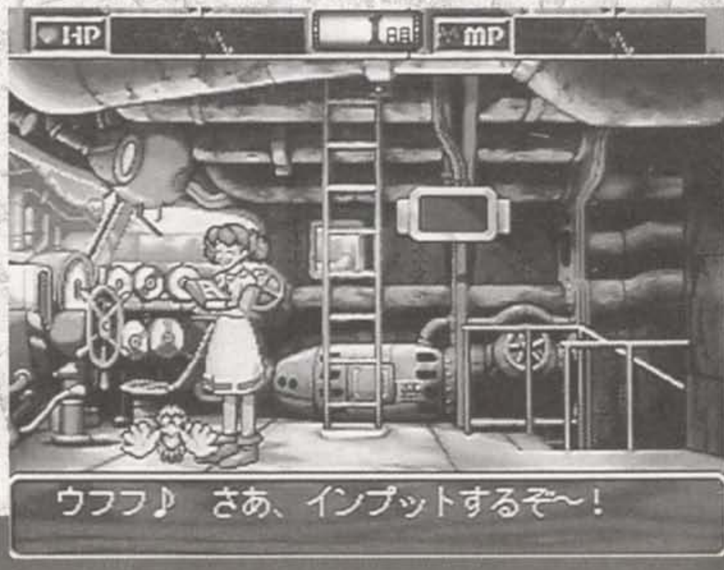
但是，就算是想要她讀書，喬珊特她剛開始對書的閱讀方法（應該說，書這種東西的使用法）完全一無所知，所以會把書放在頭上，有時甚至把整本書吞到肚子裡面（喂喂喂……），但這時候更別放棄，有耐心地反覆將書拿給她看。這麼一來，她一定會開始閱讀的，不過她是以「輸入」來加以表現的。

只要她能夠閱讀，喬珊特便能以機人特有的記憶力，立即就能記住語彙。如此一來，不管什麼書都能閱讀，到街上的時候也就就不必辛苦萬分了。好了，就往街上出發吧！

要耐心的培養喬珊特讓她好好學習這世上的事才不會使她在人群中表現得太過特別！



◀如此一來，她便會理解這本書裡面寫些什麼東西。



◀再來是輸入。這會消費不少氣力，要注意！

相當注意服裝的我



▲如果不合精神狀態……

我剛開始穿的衣服，是白色的洋裝吧！不過呢，請大家注意一下我的道具欄，我竟然另外有三件不同顏色的衣服呢。當然囉，只要玩家喜歡，我將會為你換上這三件衣服的任何一件喲。

……不過呀，我也有著所謂的感覺啦，偏愛什麼的。搞不好呀，玩家所指定的服裝，正好不是我所喜愛的那一件也說不定呢。如果是這樣的話，我可是會使點性子，不穿玩家指定的那件衣服也說不定喲！

另外呀，顏色的不同，也會影響到我的心情喲。舉個例吧，紅色很熱情的，對吧？



▶服裝的顏色各有其意

學會打招呼

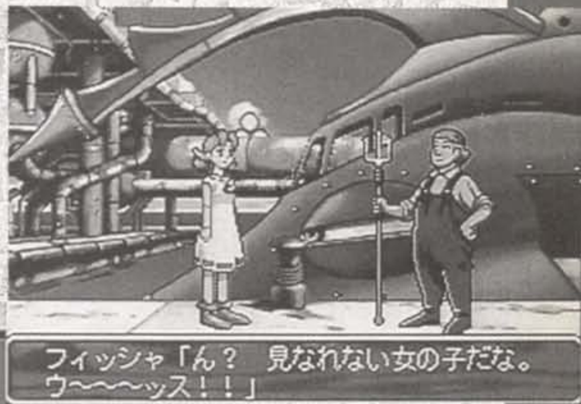
和別人進行溝通時不可或缺的語彙，那就是「打招呼」。

浮島「方舟」1號碼頭

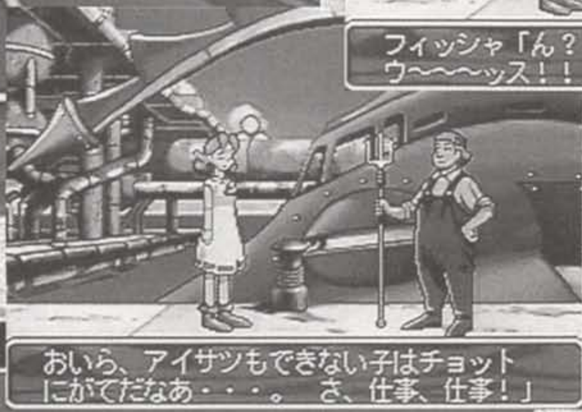




▲首先是到喬珊特所住的2號碼頭隔壁的1號碼頭去看看比較好。



▲漁人大叔會向她打招呼。



◀嗯～，失敗了。

選擇「おでかけ（外出）」一項，畫面變成地圖畫面後，便照喬珊特所言，到隔壁的1號碼頭去看看。（喬珊特所住的船，停泊在超級浮島「方舟」的2號碼頭上。）

那兒有位拿著捕魚用漁叉的大叔。大叔向喬珊特打了個招呼「ウ～～～ス（嗨）」，可是喬珊特她……。

對，喬珊特她不明白「打招呼」是什麼。所以，大叔說「我對不懂招呼的女孩子有些……」，就不顧理她了。

回到自己的船上，喬珊特開始思考。「什麼是打招呼？」會問玩家一大堆問題喲。玩家要好好回答，教她「什麼是打招呼」。

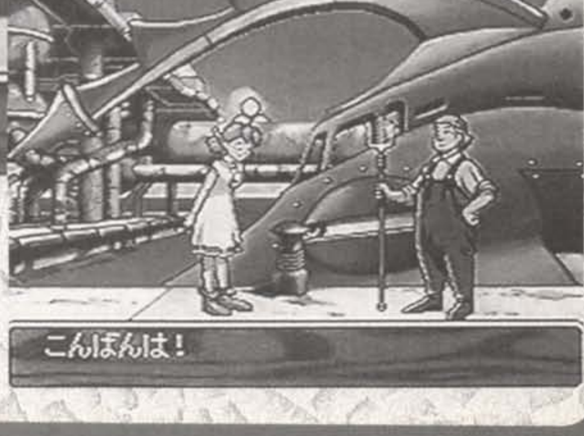
當喬珊特理解了什麼是打招呼之後，再到1號碼頭走一遭。這次有沒有好好的打了招呼呢？

玩到這你覺得喬珊特是煩人還是可愛呢？



▲思考中的喬珊特。

▼這次順利的打了招呼，雖然很怪……。



和居民們相會

到街上去的喬珊特，有沒有和海藍島上的人們相遇了呢？





▲為了要工作，必須要在此做登記 不可。





▶不愧是市長之女，光是她的站姿便可想見其高貴的氣氛。

在1號碼頭遇見的漁人大叔，名字叫做費雪，是個會把島上的許多事情一一解說給我們的親切大叔。

和大叔說完話，就讓喬珊特到許多別的地方去，可以遇見許多許多的人。多遇見人可以增廣見聞。



◀以後將會非常非常的麻煩的卡蓮。

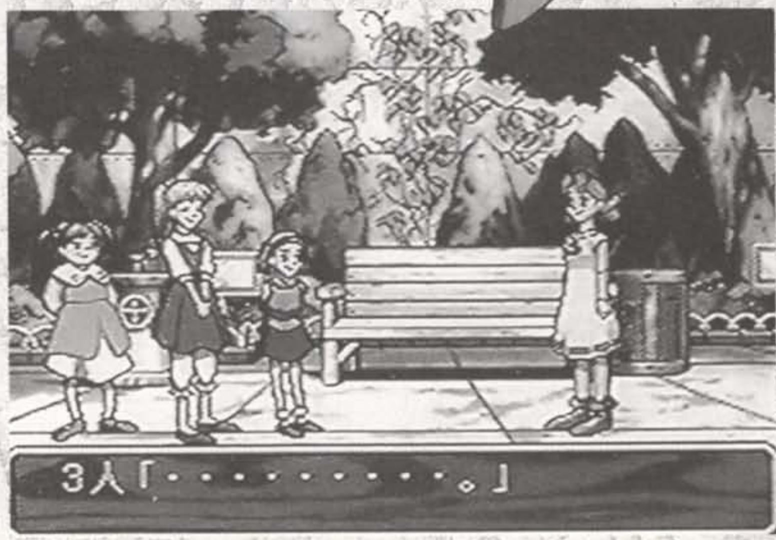
首先，先到卡蓮的居酒屋去，看一看。看來氣氛並不是很安定的樣子………在這裡，將會再一次被指正有關「打招呼」的事情。

再來是人工島公園。這裡有三個女孩子，但是一開始並無法和她們好好相處。之後再來一次看看。相信精誠所至，金石為開吧！

還有，當到了許多地方之後，就會明白要工作就必須要完成「登記」手續才可以。那麼就立刻到海藍島本島的「職業登記課」去一趟吧。那兒可以遇見一位名叫帕兒的女孩（似乎是市長的女兒）。它可是很高貴的人。



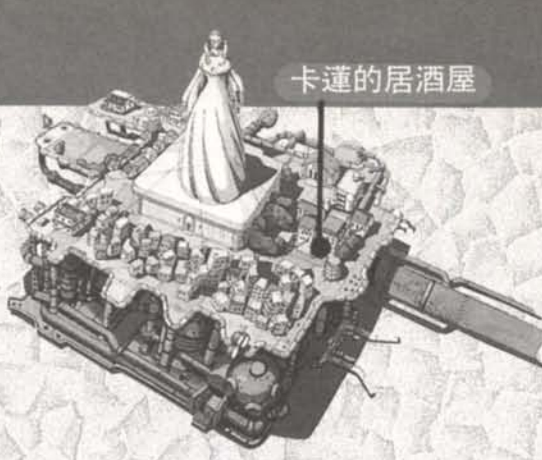
▲市長之女帕兒。只要見過了她，就可以和公園裡的3個女孩成為朋友。

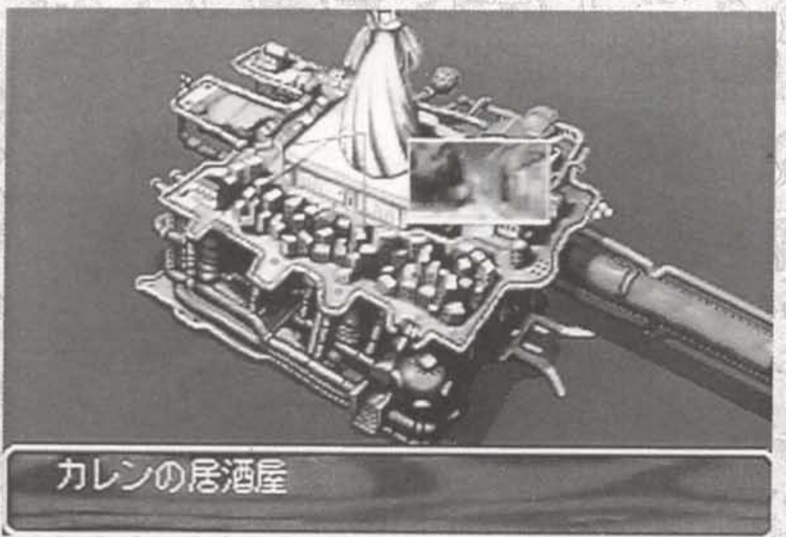


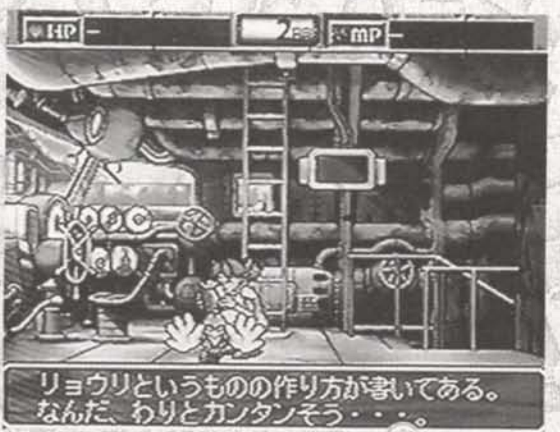
▶剛開始這三個人很是看不起喬珊特。

嘗試著做料理

女孩子家非會一項料理不可！
但是，料理一道可是艱澀難懂喲~~







▲只要登記成服務生，便可以到卡蓮的居酒屋裡工作啦。

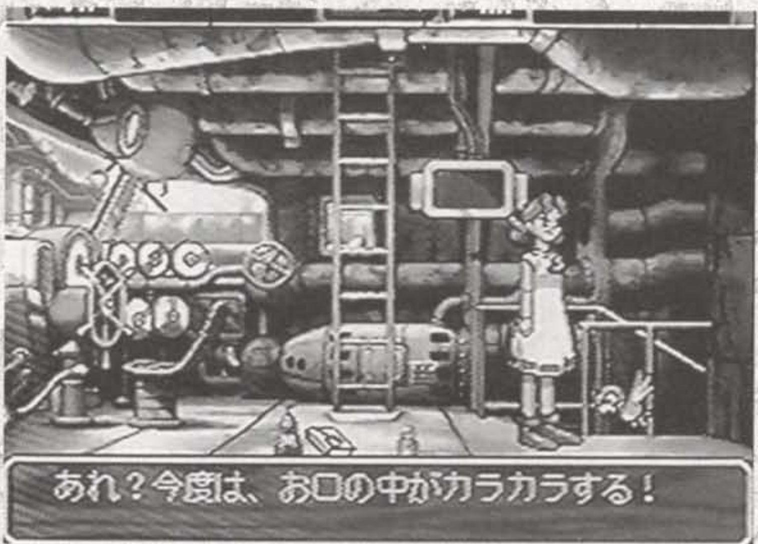
多去幾次卡蓮的居酒屋之後，卡蓮會問：「要不要工作看看？」聽到這句話，就趕快到登記課登記為「ウェイトレス（服務生）」吧。對了，你們家的喬珊特會不會好好的把盤子端好呢？還是會把它打呢？

服務生做得熟了以後，卡蓮又會問「要不要做做看料理呢？」。買本食譜給她看，讓她試著做做料理看看。然後，到卡蓮那兒去一下吧……哎呀？什麼叫做「味道」呢？再重頭看一次食譜吧？

用調味料記住了「味道」以後，再來就是不斷練習了！做個讓卡蓮驚喜的料理，來嚇她一嚇吧。

再一次到卡蓮的店裡工作時，會出現一位名叫古魯門的世界第一料理家。讓他嚐嚐最自豪的料理，結果……看來呀，還得不到他的滿意。到底缺了些什麼呢？回到家，好好地想它一想。

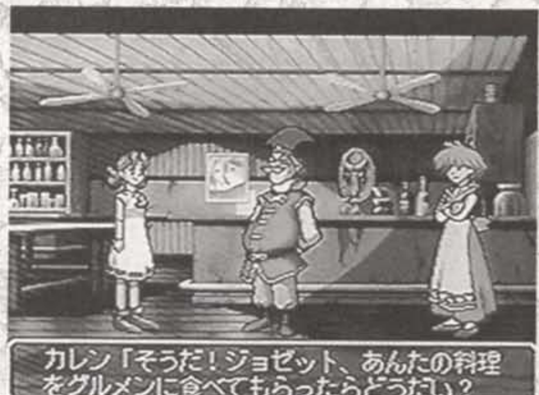
以作出完美的料理爲目標吧。



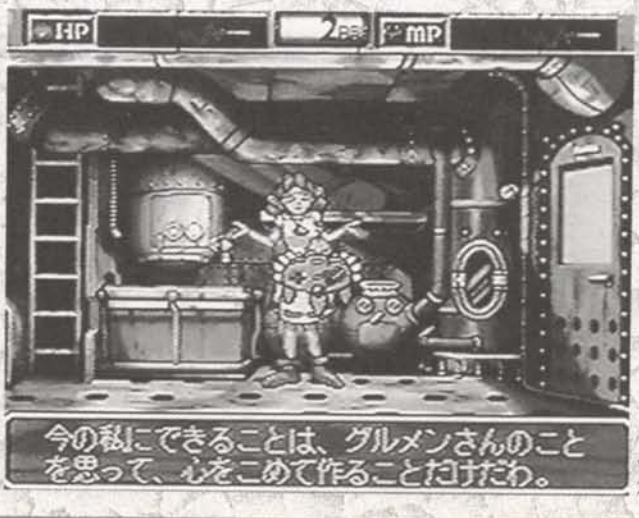
▲反覆讓她嚐嚐調味料，便會了解味道了。



▲但是，一開始並不能做出一手好菜。這是為什麼呢？



▲只要做出一手好菜，便會被介紹給世界第一的廚師一古魯門。



◀總是得不到古魯門的滿足。反覆地在船上的廚房裡練習吧。



超級浮島「方舟」1號碼頭

和貓的親密接觸

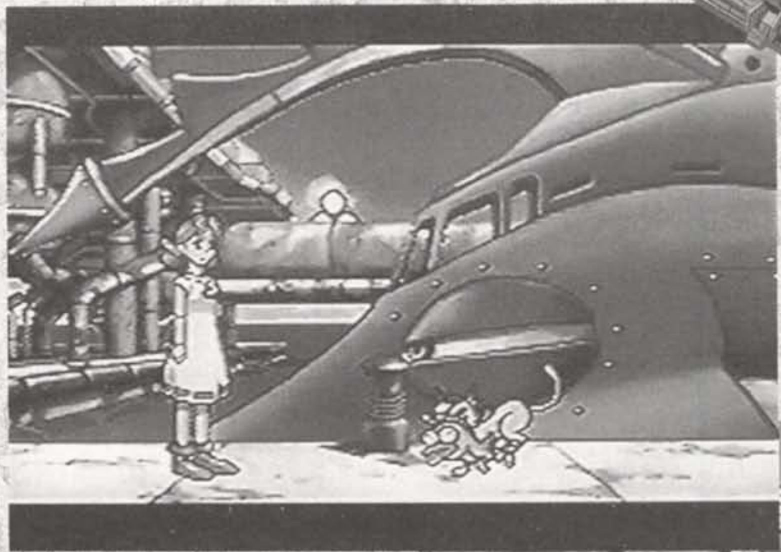
有一點可怕的瑟法亞和卡猜。那兩個人（？）的溫柔看在眼裡……

某天，到1號碼頭去看看的時候，正好碰到貓叼著魚逃走的場面。接著看到追著貓的費雪，看來似乎最近困擾於貓兒偷腥的問題呢。費雪請喬珊特幫忙給那隻貓「好看」，但她並不明白「好看」的意味何在。就拿隻貓形布偶給她想想看吧。喬珊特這次可鬧笑話了。

喬珊特給了那隻貓大腳一踢，好好懲罰一頓以後，這件事和費雪一說，費雪非常高興，還給了一份大禮。但是，將這件事從頭到尾看在眼裡的瑟法亞，生氣的說了一句「不要欺負弱者」。去見見她，問她個仔細。聽了瑟法亞的一席話以後，喬珊特將發覺到，自己做了一件很過份的事。

反省過後的喬珊特，到貓兒那裡尋求和好。如此一來，明白了那隻貓有小貓。為了餵飽小孩，竟然去偷魚，這實在是……。

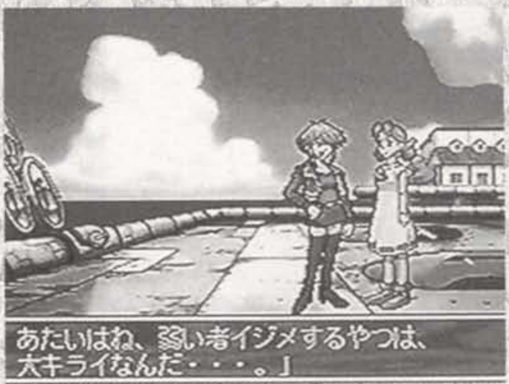
了解事情真相後，喬珊特很同情貓咪，也學會了同情心。



▲到1號碼頭去的喬珊特，碰見叼著魚的貓。

▼反覆給她看貓形布偶，就可以去懲罰貓了。



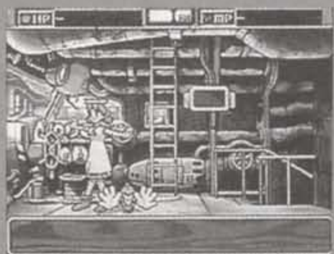


▲但是，看在眼裡的瑟法亞很是生氣。

▼反省中的喬珊特。希望藉此機會能記住溫柔的心就好了。



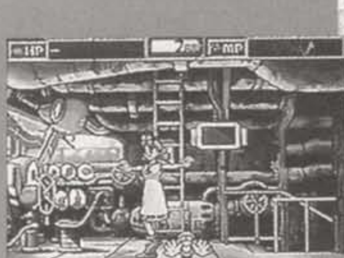
把東西頂在頭上的我



▲看來很重的書也輕巧的呢～。

發現了使用方法不明的道具的時候，我也會努力地試著要使用它呢。如果說，我用了奇怪的使用方法的話，也不要笑我喲。人家也是很努力的。……話說回來，現在回想起來還真羞死人了

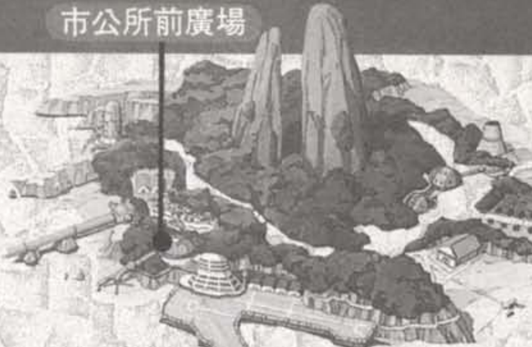
這個遊戲裡會有許多許多的道具出現。但是呀，我對第一次見到的道具用法完全不明白，所以說，玩家即使叫我「用」它，我也常會不能正確的使用這些東西呢………。如果發生了這種事情，拜託不要生氣嘛，我不是故意的啦。



▶連小蟑螂也……真是的。

學會跳舞

唱唱跳跳，新時代的機人誕生了？喬珊特我畏展現華麗的舞蹈了！





▲這個市公所前廣場，便是菲利尼座一行的街頭表演舞台。剛開始時去幫忙發傳單。



◀因電影而家喻戶曉的舞者傑凱，他的舞技吸引了觀眾的目光。

在電影院看了「Sonnd of dance」的電影後，喬珊特對歌唱及舞蹈產生了興趣。不僅是這部電影而已，只要是電影，對喬珊特的影響都很大。所以說，不要只有一次，要多次帶她去看。

到市公所前廣場一看，街頭表演團一行到這個地方表演的消息很快的傳入耳中，還聽說，這個「菲利尼座」裡面，有主演過「Sonnd of dance」的傑凱在內，錯過了這個機會可就太可惜了。

一行人終於來到了這個街上。歎服於傑凱舞技的人們之中，喬珊特似乎受到了很大的影響。

菲利尼座裡其他展現出來的表演，與之有著一大段的差距。他們在徵求挑戰者，但…。

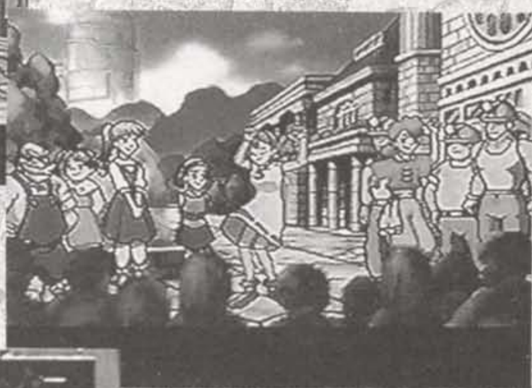
其後持續前往廣場的話，便會被傑凱邀請「一起來跳舞」。剛開始喬珊特對自己的舞蹈沒有自信而婉拒，但在反覆看著電影以及傑凱的舞蹈後，就會答應共舞。然後，分別的日子來到……。

喬珊特又因此再度地感傷起來。



▲喬珊特的舞技嫻熟了之後，就可和傑凱共舞。

▼不知不覺聲氣相合的兩人，成為了街上衆人的注目焦點。



▼看過電影之後，喬珊特的能力會有如此般變化。





唱唱歌兒吧

回憶著在科羅森林中的每一天，喬珊特的歌聲響遍整個森林。





◀海藍島上的深處也有著美麗的森林，是極少數的心靈綠洲。



走到海藍島的樹林裡，發現那是和故鄉科羅島的森林非常相近的地方，是片美麗的森林。第一次來到這裡的時候，想起了科羅森林，不由得喬珊特興緻昂然；第二次以後造訪這座森林時，則為這座森林的美而雀躍不已。

由於傑凱的電影而了解「歌曲」這種東西的美妙的喬珊特，不由自主的歌唱了起來。剛開始會為自己歌唱得不好而嘆息，但在交唱了幾次之後，漸漸對於自己有了一些自信了。

有一天，喬珊特在森林中唱歌的時候，突如其來的一句讚美:「好好聽”」聲音之後接著出現的身影，是一位名叫克拉拉的少女，據說她平常都在人工島醫院裡待著。雖然開了口邀她「有怪來我家玩！」但在要回家時，克拉拉竟然撞上了喬珊特。她的眼睛似乎看不到呢，好可憐……。



▲喬珊特因為這座森林的美而想起科羅森林，不由得雀躍了起來。



▲在這座森林裡可以練習歌唱，反覆練習便可大幅進步。



▶歌唱得好，會突然從某個角落跑出一句讚美的聲音，稍微嚇了一跳。



▶出聲的人是克拉拉，她說自己平常就待在人工島醫院裡。是不是生病了呢？





波可登場

如同追尋喬珊特而出現在島上的少年波可它的真實身分到底.....



◀和喬珊特那時一樣，多羅和博帶著一位少年來到這個島上。

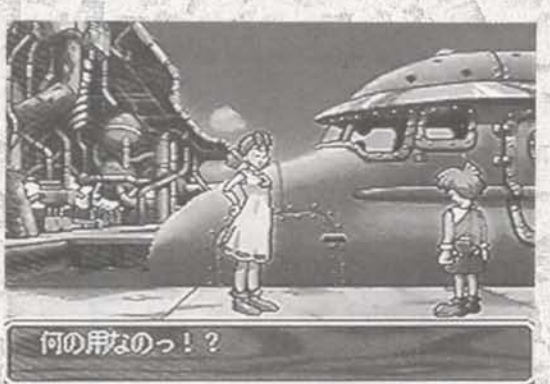


▲有些驕傲的少年，總讓人不由得感覺和前作的主角皮諾有些神似……。

某天，偶然跑到1號碼頭去看看。竟然看到一個素未謀面的少年站在那裡，看樣子似乎才到這島上沒一會兒呢。和喬珊特剛來時一樣，他也在接受科羅和博的一些說明。

他的名字好像叫做波可，喬珊特想和他打個招呼，但是……卻得到一個鬼臉！

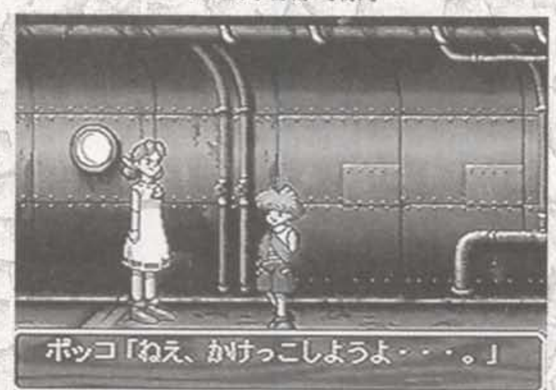
對跑著離開的波可，喬珊特簡直氣得受不了。



▲對波可的第一印象差勁透了。不過，波可倒很在意喬珊特的樣子。

不過，波可他似乎很想和喬珊特成為朋友，有時會在2號碼頭等著她，但老是沒辦法好好解釋清楚的樣子，而且喬珊特也還在生氣……。

波可也只好等喬珊特氣消了。



▲到涵管通道一看可主動與波可見面會被問要不要賽跑呢？

如果喬珊特想主動去找波可，那就到涵管通道的入口看看吧。波可會出現，並且會問喬珊特：「來賽跑好不好？」不過喬珊特一口回絕了。從她的話中之意，似乎如果有著十分溫柔的心，便可以原諒波可的樣子……。

趕快學習溫柔，原諒波可吧！



▶預備，跑！腳力有經過加強的話便可獲勝。體力也要讓它恢復。

乘船出海

自己所居住的家一海豚型深海船，竟然是艘可以出海捕漁的好東西！



漁夫的資格



▲為成為漁夫，必須要去找尋名叫漁夫之證的 貝殼。

只要讀過船的書和機械指南的書，就可以駕駛船隻了。這麼一來，漁夫喬珊特就誕生了，趕快去登記好漁夫的申請，然後去見費雪。

不過呢，據費雪的說法，聽說要成為漁夫，有個慣例，必須要找出隱藏在這海中某處的，名叫「漁夫之證」的貝殼才可以呢。

趕快找出它，邁向漁夫之路吧！



▲終於要開 船出航了。



▲找到了看來可疑的地形。難不成這兒有漁夫之證？



▲太好了！獲得了漁夫的資格！

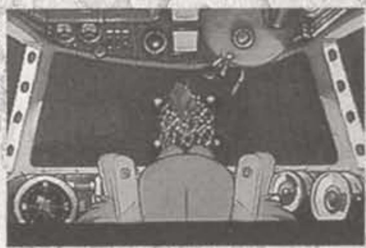
成為漁夫王



▲損害到了一定程度就回航，船要是沈了，捕到的漁也泡湯了。



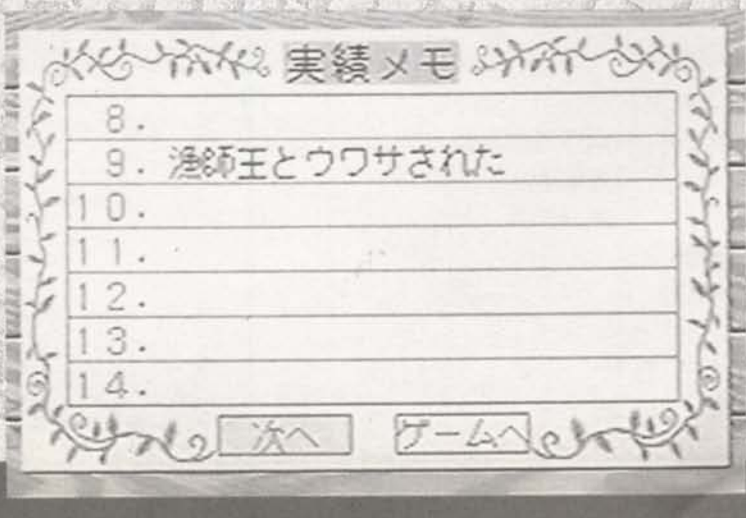
▲按下Ｚ扳機鈕，試著捕魚吧。



▲這條魚筆直的衝過來了。

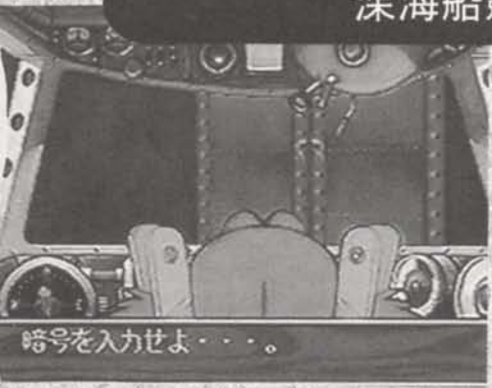
取得漁夫資格之後，就反覆出海不斷的捕魚去吧。捕魚可是相當的有賺頭喲！附帶一提的，這艘船碰到的東西，不只是牆，就連魚也會給船帶來損害，可要十分的小心。損害到了一定程度就先回港口一趟，太貪心的話可是會沈船的……。

用力的出海捕魚賺大錢之後，曾幾何時，喬珊特在外界被人稱道為漁夫王呢，真是響亮的外號耶。



▶漁夫王的稱號只有在實際記錄上才可確認。

深海船競賽



▲這兒是競賽的入口。暗號是什 麼？



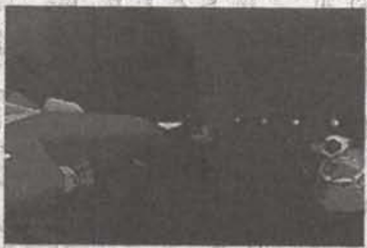
▲許可證上記載的暗號。快解讀吧。



▲順利輸入暗號的話，便可進入場內。

仔細讀過漁夫的認定書，會發現寫著一些怪里怪氣的暗號。看來這似乎是進入深海船競賽場的暗號的樣子呢。競賽場的入口就在島的附近，要找到並不難，但難就難在不解讀暗號的話就無法進入。有關這方面的暗示，在此只能告訴各位，是「和喬珊特溝通的方法」而已。

深海船競賽中。只能由喬珊特來操縱船隻。喬珊特的技巧若不達到極為純熟的境界，根本就談不上要分高下。因此要反覆出海，以鍛鍊操縱技術。



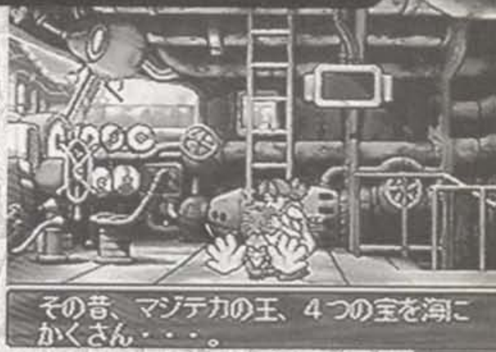
▲無法由玩家操作，只有加油。

4 個秘寶

店裡面有賣「秘寶地圖」。據圖上的記載，大海的某處據說隱藏著人稱「瑪姬帖卡之寶」的 4 樣秘寶的樣子。聽說這 4 樣全部都是「心之寶」，地圖上也標示了各自所在地點，所以到海裡地毯式的探索，去尋找和地圖上類似的地方吧。

取得 4 項秘寶一事，對於喬珊特有什麼樣的變化，玩家們請用自己的眼睛確認一下吧。

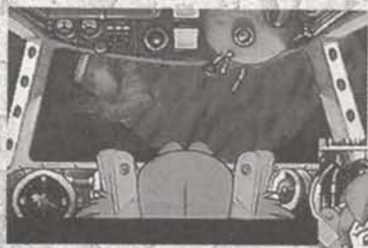
絕對會有意想不到的事發生。



▲秘寶地圖為什麼可以在店裡買到？



▲在海裡地毯式的 搜索吧。



▲這個地形相當的可疑。該不會前面就有瑪姬帖卡之寶？



◀由於得到寶物，喬珊特將會大幅的成長。

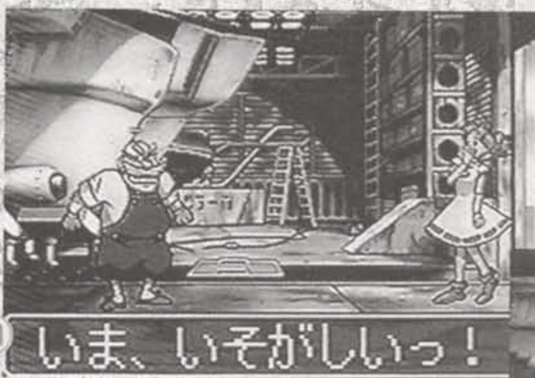
與甘鐵先生的相遇

輸入船舶用書後得到的知識被費雪所看重，就會被介紹給深海船修理所的甘鐵先生。如果順利的話，就可以在他那兒工作，可是啊，他的性格實在怪得可以，要得他歡心可要費好一番功夫呢。會造訪他很多次。

這是發揮耐心的時候了。



▲由船舶用書得到有關深海船的知識後，費雪就會將妳介紹給甘鐵先生。



◀一開始會吃閉門羹。多去幾次吧。

▼好不容易順利說服了甘鐵先生。





▲甘鐵先生很愛酷使人力，能夠認真工作下去嗎？



▶因為某件事故，自己是機人的秘密洩露了出來。

普羅頓採礦場

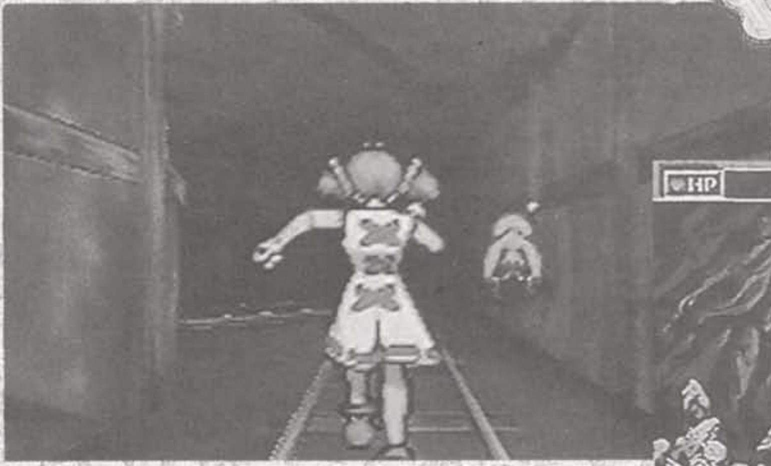


很容易便可登錄，而且又好賺的採礦場工作。序盤的工作來說最是適合了。

在海藍島本島的採礦場裡，有著挖掘普羅頓礦石的工作。採礦場內部是3D地下迷宮，千萬注意，別迷了路回不了家。

在迷宮裡面，只要走到了房間裡面，便可用鶴嘴鍬來挖掘礦石。有件事要提一下，如果自始至終一個不漏的撿起來，喬珊特不知道為什麼會把它一口吞下去。也許玩家又要喊「喂喂喂…」了，但其實喬珊特在吃下礦石之後，體力會恢復回來。因此，喬珊特若是累了，就讓她一口吞下去來恢復體力。

此外，喬珊特必須往來於各個房間開取寶箱，而各房間的聯絡道路有時是寬廣的峽谷，有時則是獨木橋。若事前沒有提升跳躍力和平衡力的話，是相當難通過的。因此要通過本關，事前的提升能力就成爲重要的課題。努力提升各項能力以便順利過關吧。祝福所有的玩家都能夠順利過關。



▲採礦場內部是迷宮。畫面上不顯示地圖，小心別迷了路。

▼寬廣的峽谷，只要跳躍力回路等級提升，就可跳躍過去。



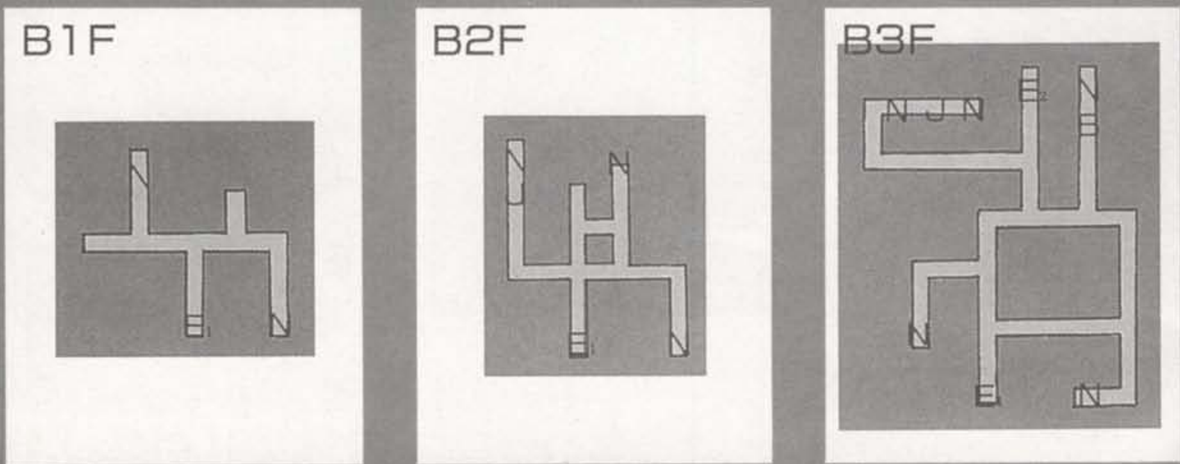


▲同樣的，過獨木橋時，只要平衡回路等級提升，便可順利渡過。



▶掉在地面上的普羅頓礦石，吃了它可以回復體力，是重要道具。

普羅頓採礦場MAP！



B＝橋
J＝跳躍
M＝有怪物
N＝正常
E＝電梯

打倒怪物！



▲在有怪物的房間裡，要先控制巴德，把鶴嘴鍬揮動的位置定在怪物前方。

前進到了地下深處，房間中有時會出現怪物。如果與其接觸，可是會受傷的。因此，只有巧妙的避過或者是打倒牠才行。用鶴嘴鍬巧妙擊中的話，怪物便可擊倒。



▲看準時機揮動鶴嘴鍬擊倒牠！

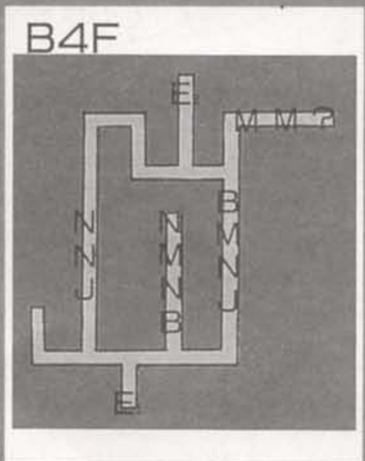
其中，也有巨型的怪物，這種的要連續給予兩次打擊才可擊倒，而且擊中一次後會生氣地向著喬珊特衝去。所以，不要勉強，看準時機從下面穿過去躲掉比較好。



◀大型怪物還是不理為妙……

▼算準時機從下面鑽過去。

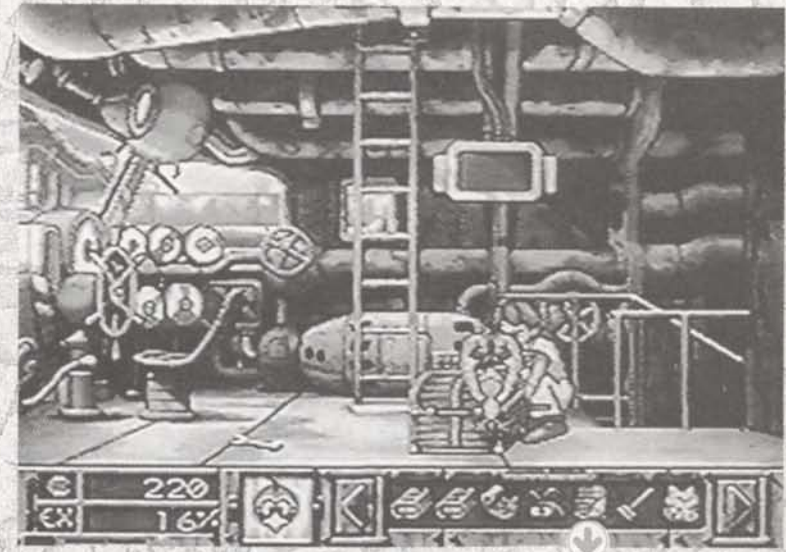




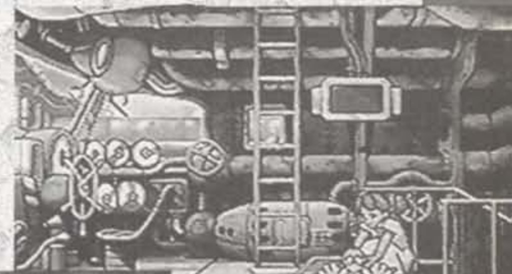


寶物在哪兒？

採礦場的某處，隱藏著裝有財寶的寶箱。努力的向內探險，務必要將它找出來。可是啊，寶箱的開法要是沒有學精，可是沒辦法打開寶箱的喲。加緊練習寶箱開法吧！



▲用可在店裡買到的寶箱，預先練習開鎖的方法。



▶成功了！這下子，再在採礦場中看到寶箱也不會怕了。

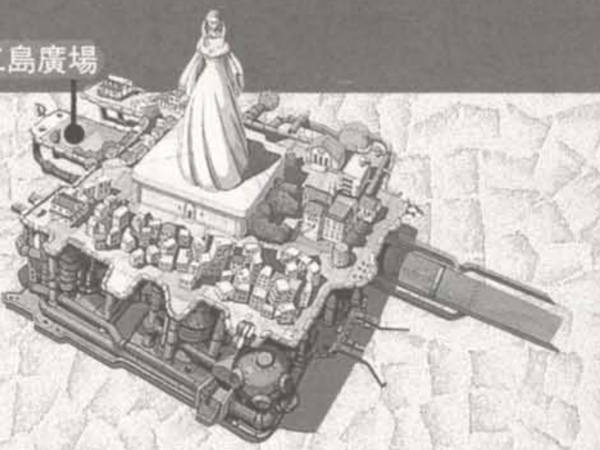


◀地下 4 樓某間房間內。在那兒放著的，莫非正是寶箱？



▶打開寶箱，成功地得到了寶物！大家所在意的內容是？

和亞諾德相遇



謎團甚多的好青年—亞諾德，以及漸漸被這樣的他吸引住的喬珊特。

回到２號碼頭的喬珊特，發覺有個沒有看過的青年正在看著自己的船。青年的名字叫做亞諾德，對喬珊特的船，只留下一句「要好好珍惜」便離開了。

其實在那之後，他常會在喬珊特去的地方和她相遇。有時在女神像之前，有時在人工島廣場，有時甚至在人工島公園都可以碰到面，大致是這種情況。他的真實身份不明，看來相當有內幕呢。

在人工島公園碰面時，他會主動過來搭訕。如果多次和他在人工島上相遇的話，他還會提出約會的要求呢。可是，帕兒對此事似乎大表不滿，看來帕兒似乎他相當喜歡亞諾德的樣子喲。這該不會外面人家一般俗稱，的「三角關係」呢……？

如同連續劇般的故事結構，真令人看的目不暇給，老眼昏花…。



▲可是看見碧海沙鷗的好地方。



▲對於船舶方面知識廣博得奇怪，對其身份更是在意……。



▲和亞諾德的相遇真有些吃驚。看來是個警戒心極強的人，卻又為何……？



▲總覺得他也太隨便了些了吧…。

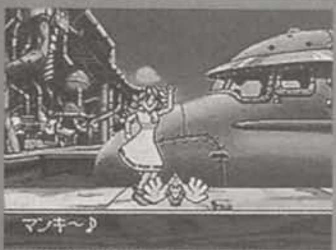


▲所以，喬珊特給他的評價很低。



▲被邀參加海神祭。喬珊特本人並無意答應，反倒是帕兒的嫉妒快要爆發了。

有時我也想一人獨處（１）

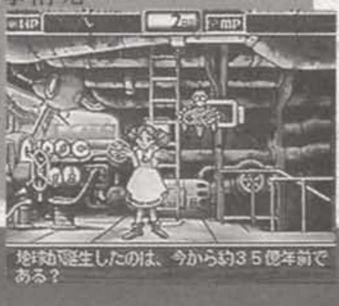


▲興緻好的時候會來段舞步喲。

我呀，大部分的時候都是受到玩家的導引，急急忙忙的這兒跑來那兒跑去，當然啦，跑的太急，有時也會跌得四腳朝天，或者是一頭撞上怪物，這種失敗也有時會有啦。

別看這樣子喲，我可有時候也想靜靜地想些事情呢。所以呀，偶爾把搖桿放下來，稍微觀察我一下子看看吧。我最喜歡的時間啊，就是在作詩的時候了，因此心裡會變得十分的清靜呢。

我也會對玩家說話喲。我也想多麼道一些玩家的事，也很想讓玩家知道我現在心裡所想的，以及心裡所感到的事情呢……。



▶喬珊特的問答，二選一問題。

了解生與死

「出生」與「死亡」，那份偉大以及悲哀，看在眼中……



了解「生」

到克拉拉所在的人工島醫院去玩的時候，正好費雪的小孩子就要出生。對小孩子竟究是從哪兒出生來的事情，喬珊特抱有疑問。這時就要讓她讀醫學書籍。儘量的充實醫學知識吧。



▲在醫院裡，也有許多故事在上演著。



▲竟然正好遇到費雪的小孩出生的一剎那，真是恭喜了！



▲看著小孩子，有著單純疑問的喬珊特。這個回答在醫學書中。

▼醫學書籍中果然有記載。如此一來，喬珊特便可理解「出生」了。





◀這次又換成費雪的父親過世，真像戲劇般的演變。

知道「死」

在森林裡聽亞諾德說起，知道了克拉拉的情況並不十分妙的喬珊特，立刻趕往醫院。結果，從黑鬍子醫生的口中，聽到了克拉拉再這麼下去會死的消息，這可不妙！要趕快讀醫學書籍，早日明白克拉拉生病的原因才行！

在醫學書籍上得知「死亡」的意義的喬珊特，再繼續往下讀去，找到了「刺激」這個字眼。「刺激」……給克拉拉的身體帶來不良影響的刺激是什麼呢！森林周圍的地形，以及店裡的商品陳列可是提示喲。

找出克拉拉的病因，再對症下葯才是最好的辦法。讓喬珊特成爲華佗再世吧。



▲明瞭了不得了的事實，快到醫院去！



▲不能想想方法救一救呢？

▶閱讀醫學書籍，或許可以明白救克拉拉的方法。





▶平安的查明了生病的原因，但卻要和克拉拉兩地相隔…



成爲女演員



由於參加電影演出，知道了「戀愛」，喬珊特的心得到了大幅的成長。

試演會

到電影製片廠看個一遭，會聽到要為這次要開拍的電影女主角舉辦試演會的消息。讓喬珊特去看電影之後，她會產生意願，想參加試演會。而且，帕兒似乎也打算參加的樣子。爲成爲女主角而努力吧！



▲到製片廠去，就可以聽到招考試演會的消息。這可引起興趣了。





▲讓她看過全部的電影後，就可參加試演會。



▲看來，帕兒她也打算參加呢。



◀趕快到電影院讓她看遍所有電影。

打掃



▲打掃……馬上就碰到了挫折。

第一次審查的內容，是要拿起拖把來拖地打掃。不過，喬珊特並不明白何謂「打掃」。只好先回到船上，教她一下「打掃」的意義。知道「打掃」，明白了「弄乾淨」的意義之後的喬珊特，會順便洗個澡，把自己的身體清洗乾淨喲。這樣的表現實在令人啼笑皆非。



▲到廚房讓她看看洗衣機以及流理台。



◀明白了如何去弄乾淨，就ＯＫ了。

▼順便也讓她洗個澡吧。



「戀愛」是什麼?

第二次審查，是「扮演戀人」。這可是大難題！電影「羅密歐與茱麗葉」裡面學到「戀愛」意義的喬珊特，她的演技總有些生硬艱澀。工作人員之一的阿蘭對喬珊特說：「那就去談場真正的戀愛呀！」真是不負責任的發言，但…。不過對喬珊特而言，戀愛也是人生的重要體驗，或許是戀愛的時候了。



▲看「羅密歐與茱麗葉」，戀愛是?



▲第2個主題的戀愛。這對喬珊特也許是個難題



▲總之學著電影裡的樣子演演看。



▲阿蘭，看你說了什麼話！

帕兒的憤怒

不過，兩個人的光景看在眼裡，帕兒可就妒火中燒了。被帕兒所騙，走到後街小巷，喬珊特被一群可疑男子給包圍了。千鈞一髮之際，瑟法亞出現，救了這場危機。帕兒天使臉魔鬼心，這麼過份的事也做的出來。帕兒的忌妒心真是可怕。而大部分的女人是否都跟帕兒一樣呢？



▲妒火中燒的帕兒，這太可疑了……。



◀不出所料，被可疑男子給纏上了。

▼一難未去，一難又來，被包圍了。




▲呼，還好有瑟法亞相救。

選美大會，以及心中的悸動

無法完全的詮釋演技，四處走投無門的喬珊特，來到人工島公園，遇見了亞諾德，被問道：「和我一起去看海神祭好嗎」。背後射來的帕兒的眼神不得不令人擔心，但還是一起去看海神祭了。

海神祭上舉行了選美大會，由於亞諾德一句話而臨時參加的喬珊特，竟然榮獲了第二名的寶座。此時亞諾德所說的話語點滴，都在喬珊特胸中迴盪，開始說出了"我的心跳快要控制不住了"等的語句。看樣子，喬珊特也開始對戀愛覺醒了過來了。



▲海神祭當天，喬珊特的心有了變化



▲結果落到要參加選美的局面，但是它卻成為了美好回憶。



電影殺青

經歷不少甘苦，終於明白「戀愛」為何物的喬珊特，電影也因此圓滿殺青！但是，也發生了有些令人傷感的事…。



▲和亞諾德的事當作參考發揮演技…。



▲平安被選上，這下子就成為女主角了！



▲電影也平安殺青，立刻在電影院首映。



◀被當作希里寇尼安電影而遭取締……。

替別人占卜

神秘的水晶球中發出的謎之光裡，喬珊特窺見了未來自己的模樣。

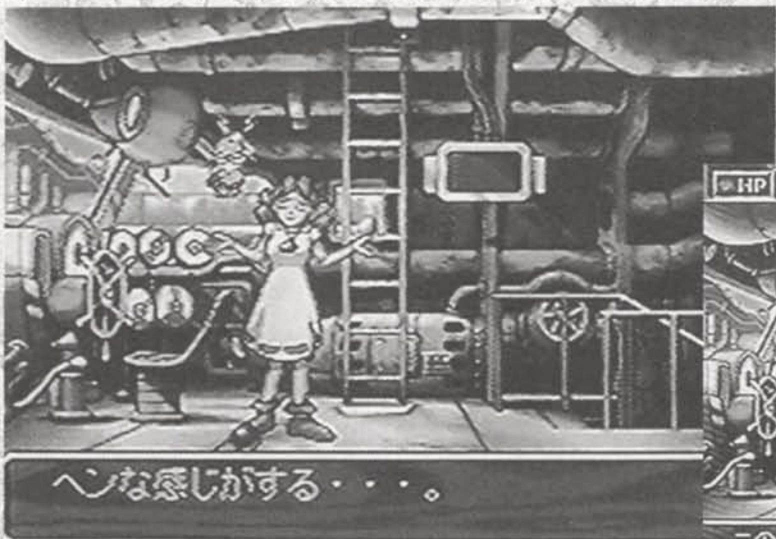


店裡面賣的那個謎之水晶球，標價的牌子上寫著5萬可羅，簡直不可思議的天文數字。每天閒閒混日子的人基本上是買不起的，因此要拼命上山採礦，下海捕魚，很快便可以存在5萬可羅！

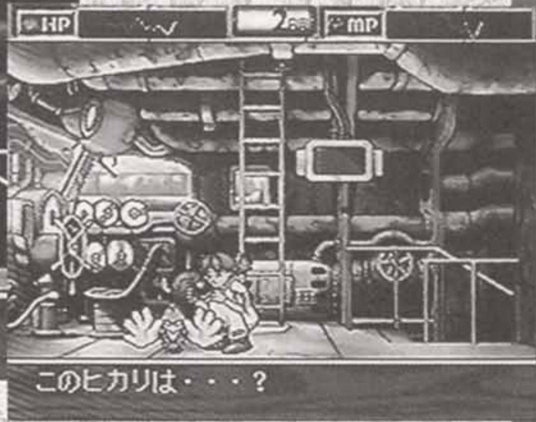
怎麼看都像是占卜師愛用的這顆水晶球，正如所見，可以讓喬珊特來占卜看看。但是，剛開始並不太能引出水晶球的力量。有耐心地讓她多盯著水晶球幾次看看，只要能看出水晶球內的有光，就差不多了

能夠占卜了以後，喬珊特會開始為許多人的未來加以占卜，也會為玩家占卜。會出現各種答案，那要自己看了才有意思。

希望你在聽到不好的消息時，不要沮喪。畢竟人的道路是由自己開創的。



◀給她看一看水晶球。好像擁有某種不可思議的力量吧。



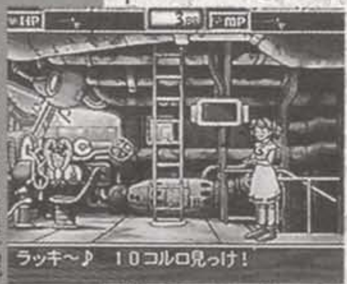
▲反覆的讓她看，可以看到她一點點地在進步。

有時我也想一人獨處（2）



▲這是平常看得見的回路吧。

不過呢，不要只有我找玩家聊天，玩家如果要主動 找我談心，我可是非常非常的歡迎喲。只要你有意，按下藍色鈕，儘量來找我聊天 吧。我可是隨時都歡迎的，可別拘束。



▶也會突然發生這種事呢。



▲噫？好像能夠占卜了，但這個結果到底是……？

如果一段時間不對我發號施令的話，我的身體裡構成的許多回路有時候會會開始動作呢。除了普通生活中就會發揮功能的腳力回路和平衡回路以外，還有還有好多好多的回路來形成我的性格。所以說，偶爾慢慢的觀察我，請看看我許多回路的作用喲。

還有，就是我在和玩家說話的時候，會想出些問題，或者是玩心電感應遊戲來加深我們之間的情感呢。到那時候，要好好的陪陪人家玩哦。講好了喲！一定喲！



▲回路發動。這可是十分重要 的

再來還有一點，就是接著回路的上個話題啦，有發動過的回路會一直升級升級，但是完全沒有用到的回路卻幾乎不會升級呢。所以，要發動平常不太想發動的回路，有時需要按一按綠色按鈕喲。

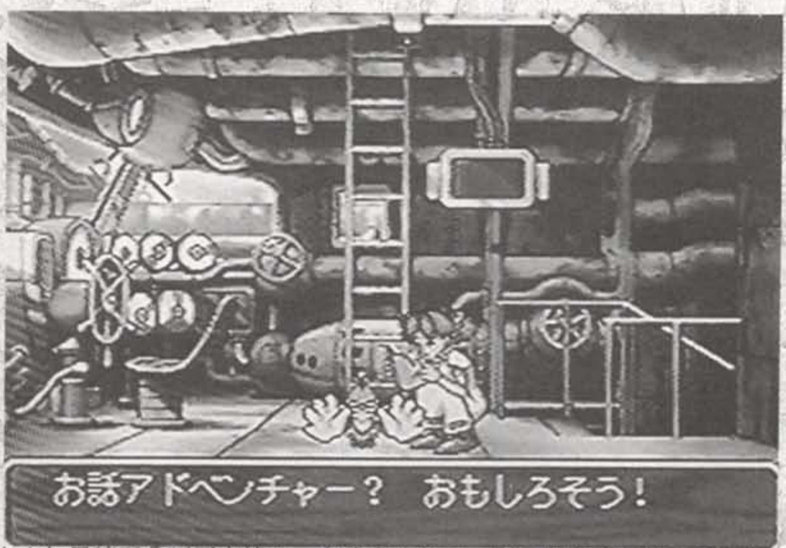


▲竟然連玩家的運勢也會幫忙占卜一下。真是不知該聽，還是不聽好…



創作故事

創造力只要夠豐富，就可以做出創作故事這種創造性的事情！



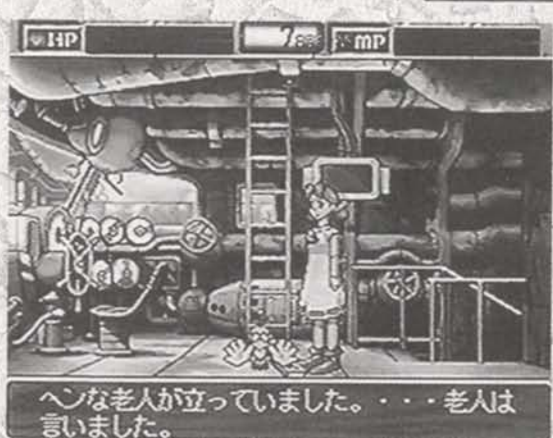
▲如果讀了「不良書籍」，有時會發現到。增加想像力後便會出現的樣子。



▲故事中會被問到如上的問題，以回答Ｙｅｓ／Ｎｏ來展開故事。

如果讀了「不良書籍（？）」，喬珊特便會發現「會話冒險」這種遊戲。內容就是喬珊特寫故事，在中間會問一些有關故事進展的問題，由玩家來回答的一種遊戲。喬珊特本人玩得很高興，所以可要好好的陪一陪她。

這個「會話冒險」，當然不會如想像般順利的完結。剛開始玩的時候，搞不好會被首先出場的怪物給打倒呢（喬珊特還挺殘酷的……）。



▲為看到結局的必要事件（？）—遇見老人。



在此簡單的說明一下通往結局的要點吧。其1，是「要聽老人言」。在故事中，主角在洋館內前進。故事雖然如此開展，可別一直前進到底，中途先走出洋館一趟。然後，會遇見老人，可以聽到重要提示。其2，就是老人話中提到的「喬珊特會變強」。這是怎麼回事，就要好好想一下了。





▲怪物也將登場，你贏的了嗎？想要贏，一把劍和自身的強弱很重要。

做個受人承認的格鬥家

有壞人，就用我的大腳一踢懲罰他！喬珊特的心燃起正義的火炎。



和哈賓的戰鬥

走到格鬥場去，結果碰到了一些爭執。好像是一位名叫巴特勒的格鬥家對民衆施暴的樣子。為了要替天行道，懲罰惡人，所以就要和他決鬥。要去看「Battle of 希里寇尼安」，充分研究過格鬥。增加體力也是勝利的竅門喲。

和巴特勒的決鬥獲勝之後，希里寇尼安軍的將軍哈賓也會對妳說：「請和我決鬥」向你請求。剛開始會堅持拒絕說「我贏不了你的」的喬珊特，但……。



▲在格鬥場發生了糾紛的樣子。



▲向欺侮市民的巴特勒要求比個高下。提升體力及攻擊回路之後再挑戰。





▲決鬥獲勝，巴特勒會被處罰，然後……。



▲身為將軍的哈賓會要求決鬥。

獲得認可

走在後街小巷裡，會發現倒在路旁的老人，要趕快扶他起來。這位老人，雖然正身未明，但是會指導喬珊特練武，持續練習格鬥，直到他認可為止。老人竟然會給予喬珊特資格呢。臨別之前，可以問出老人的大名。這位老人該不會就是哈賓的……？



▲倒在地上的男性。說自己「要死了」，害人擔心老半天，原來只是餓要死而已。



▲把他扶起以後，便會指導格鬥練習。



▲最後會自報姓名而消失。



◀託付下來的資格認定，真是句永留胸懷的話語。

精熟希拔的操作

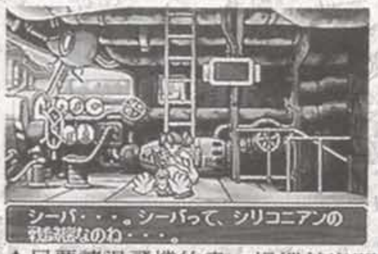
極盡暴虐的支配者—希里寇尼安軍。喬珊特，飛上天空給他們一記正義鐵鎚！



把飛機弄到手

在廣場上遇到了瑟法亞，和她聊天，她說「好想要雙鳥的翅膀。」翅膀啊……所以就讓喬珊特輸入有關飛機知識的書吧。

到甘鐵先生那兒去，就會自希里寇尼安士兵的口中，聽到「有架戰鬥機被偷了」的消息。雖然甘鐵先生當場表示不知情，但在士兵離去之後，卻指示喬珊特，要她到某個地方去。那裡，竟然有著希里寇尼安的戰機—希拔………！有了它，瑟法亞的夢想就可以實現了！



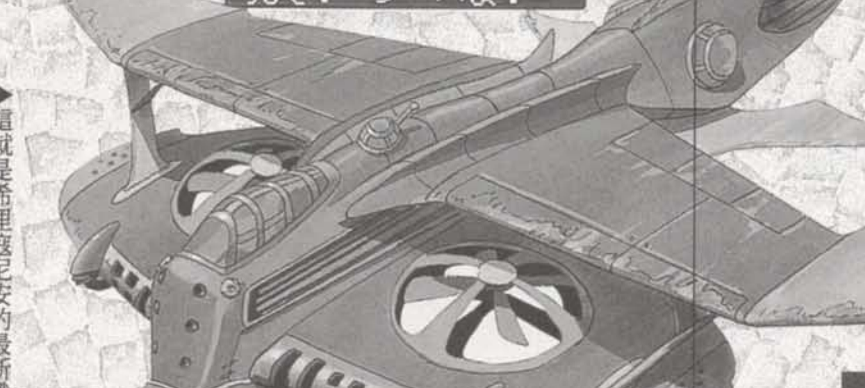
▲只要讀過飛機的書，操縱就沒問題。



▲有一台希拔似乎被偷走了。

▶那台希拔偷偷地藏在森林中，原來是甘鐵先生所為。





▶這就是希里寇尼安的最新戰鬥機—希拔，乘坐它，在天空自由飛翔！



▶載著瑟法亞飛翔。能讓她快樂是好啦……。

擊墜王

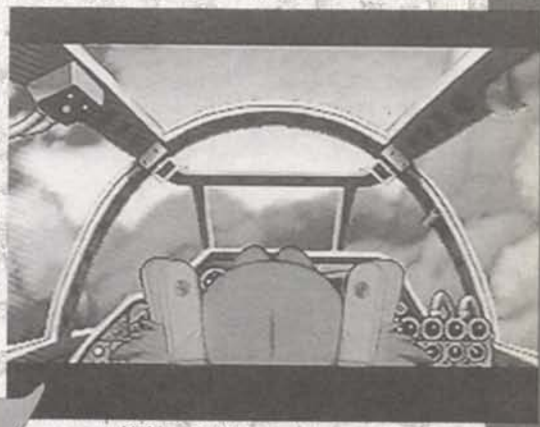
甘鐵先生的話裡，很希望給希里寇尼安軍一些顏色瞧瞧。喬珊特會擔心，這不是會造成希里寇尼安軍駕駛員的傷亡嗎。但是好像希里寇尼安軍飛在天空的戰機都是無人飛機呢，所以可放心地將其擊墜。目標擊墜50機，朝向擊墜王邁進！



▲要給希里寇尼安教訓！



◀因為是無人機所以別擔心，目標：Top Gun！



▲終於要離陸了，飛吧，我們的希拔！朝向戰鬥的舞台天空飛去吧！



◀以Z扳機鈕發射火神炮，來擊墜敵機。

受到革命軍邀請

身為機人之事完全洩露出來……
命運的漩渦包圍著喬珊特。



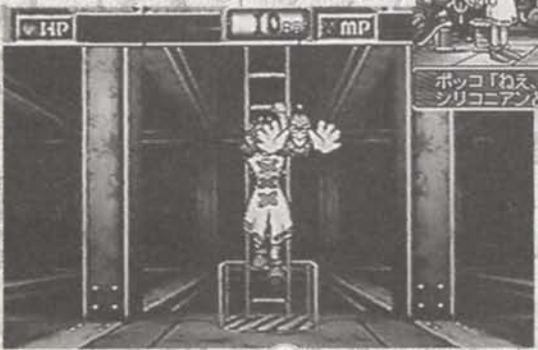
波可的邀請

和喬珊特已經完全成為好朋友的波可，有一天，還是孩子的他，竟然說出「要不要幫助革命團呢？」這種話。革命團，就是忍受不了希里寇尼安的種種苛政暴虐的人們組成的地下組織。

煩惱了老半天，結果喬珊特決定要加入革命團。他們的根據地是在女神像的內部，喬珊特連忙趕往他們的本部，但是女神像內不僅是迷宮重重路難尋，怪物更是成群結隊左進右出。喬珊特能不能平安抵達革命團眾人的身邊呢？



▲要下決定，就要提升正義回路。



◀塞多娜・布魯的內部相當寬廣。



▲竟然會有怪物出沒其中。利用採掘場的要領打倒牠們。噫，左邊的門……



▲終於抵達根據地了。



▲但是被拒絕加入。

被迫離開島上……

結果，加入革命團的事情沒有得到允許，當然希望他們不要因為我是孩子就對我差別待遇啦……。

沒有辦法，兩人只有從當現場離開。其後，在卡蓮的店裡，從卡蓮和波可的口中，會得知非常震驚的消息，之後……故事將迎向大轉變。



▲波可似乎對於喬珊特佩戴的青色陶笛的事知道一些呢。



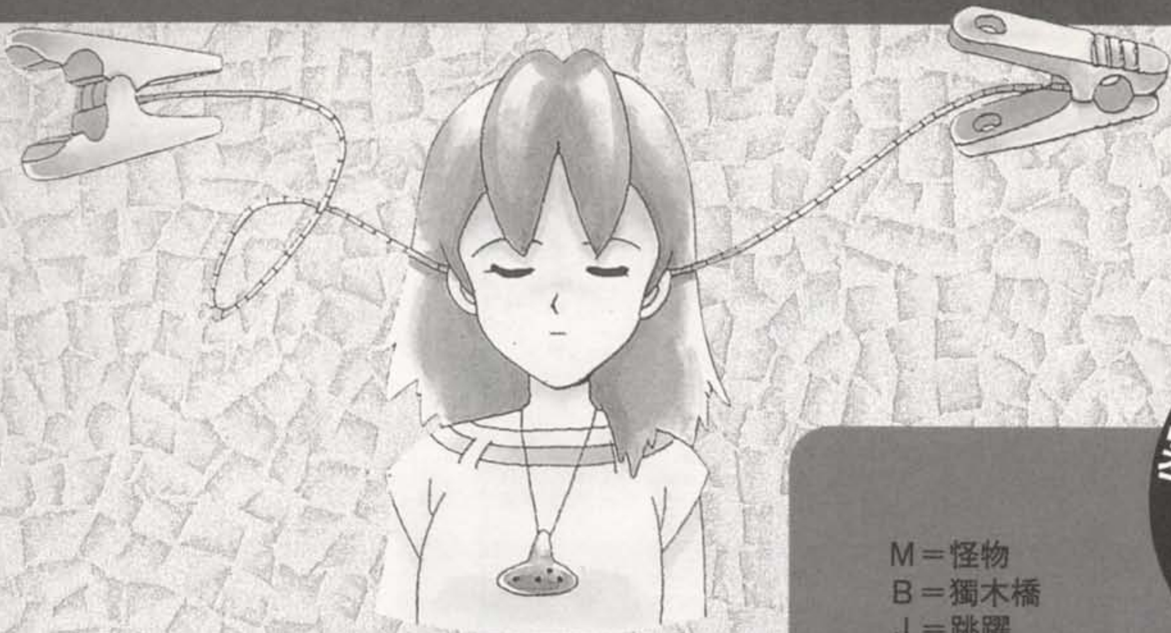
◀應該是秘密的相互談話內容，竟然被人偷聽……。



▲帕克把身為機人的事密告了上去。

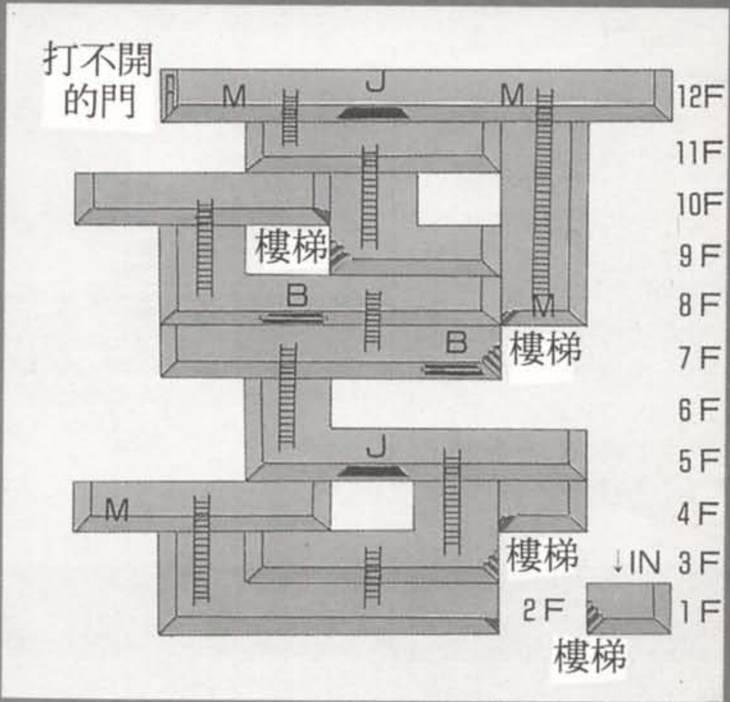


▲結果，變成被軍方追捕的局面……



女神 塞多娜・布魯 MAP！

M＝怪物
B＝獨木橋
J＝跳躍





▲探礦場也起了騷動，發生了落磐事件。革命團藉機開始活動。



▶然後，希里寇尼安軍基地被革命軍所控制。



▲希里寇尼安本土也有動靜，但皇帝不甚在意的樣子。



▲梅薩拉的奸智又要發動了。



與希里寇尼安的戰鬥

終於正式地開始行動的革命軍眾人，在此同時，梅薩拉的奸智也……

離開海藍島，成了軍方追緝對象的喬珊特，在此同時，由於革命團的蜂起，島上也終於陷入大混亂之中。喬珊特本想搭乘海豚號離開島上，卻因波可的提議變成了追逐革命團的局面。革命團為了要迎擊希里寇尼安的軍艦，而尋求海盜船吉尼古其斯的協助。

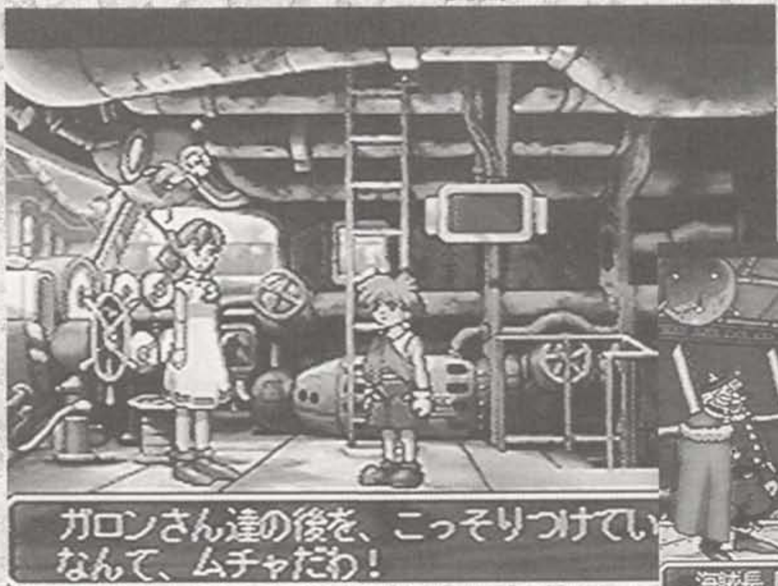
終於到了和敵艦戰鬥的時候！敵軍的指揮官，竟然是前作中衆人公認已死的梅薩拉！經過了肉搏戰，革命團的領袖葛羅恩追上了梅薩拉。但是就因為此時波可的現身。葛羅恩一時疏忽，梅薩拉趁此時機放了冷箭，葛羅恩中彈倒地。

其後，梅薩拉更讓新兵器登場，那竟然是將機人改造成戰鬥用的兵器！知道了這件事的喬珊特，想盡方法和那個機人（機人46號）交心，盼望能阻止他。接觸到喬珊特溫柔的心，恢復了原有記憶的46號，竟被皇帝下令起動自爆裝置。

喬珊特以她溫柔的心感動了敵人。這真是令人感到熱血沸騰，自古以來邪不勝正的真理，再次得到驗證。



▲可是是希里寇尼安皇帝智囊團的這兩人，正是可惡的萬惡根源。



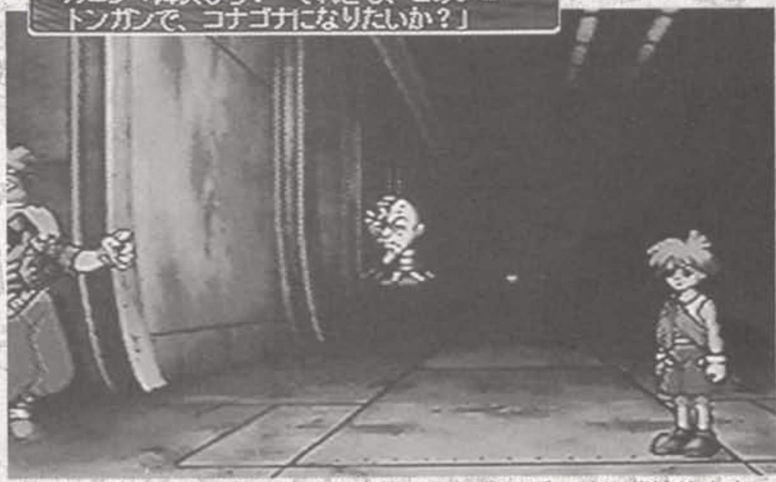
▲局面變成坐著海豚號追逐要和海盜船合流的革命團。

▼海盜船吉尼古其斯的戰鬥能力似乎相當高，敵艦也一炮轟沈呢。



◀展開了激烈的肉搏戰，而情勢也對革命軍有利。終於要逼得梅薩拉走投無路了。





▲但是，被此時出現的波可吸引去注意力的葛羅恩，被梅薩拉的光束貫穿。

道具的小知識



▲若有餘裕，就把它提升到ＭＡＸ

在店裡面，可以買到許許多多的道具。我啊，想要偷～偷的告訴大家有關這些道具的妙用秘方喲。

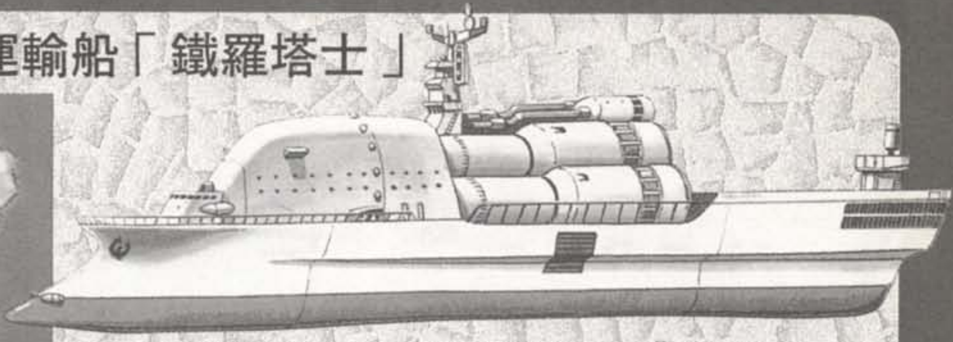
首先是音樂盒。就像電影「Dance of 希里寇尼安」中的傑凱一樣，我也可以配合音樂盒中的音樂做舞蹈的練習喲，只要多練習幾次。也許我就可以和傑凱共舞了。可是啊，舞蹈的練習是比想像中更耗費體力和氣力的，所以要好好留意我的身體狀況喲。

其次，是體力和氣力飲料。有些玩家想，不必靠這些飲料，只要充充電，我就會恢復體力及氣力，又可以省錢；那你們就太天真了！其實呀，喝下飲料，也會有提高體力和氣力上限的效果呢，這個是非常重要的事耶。對了，空瓶別忘了回收，要做好環保喲。

▶有些不易發覺的使用法。



運輸船「鐵羅塔士」



▲未武裝的運輸船，上面裝有佛拉肯的新兵器—機人46號。梅薩拉為試驗機人46號的性能，才會有這次的事件。



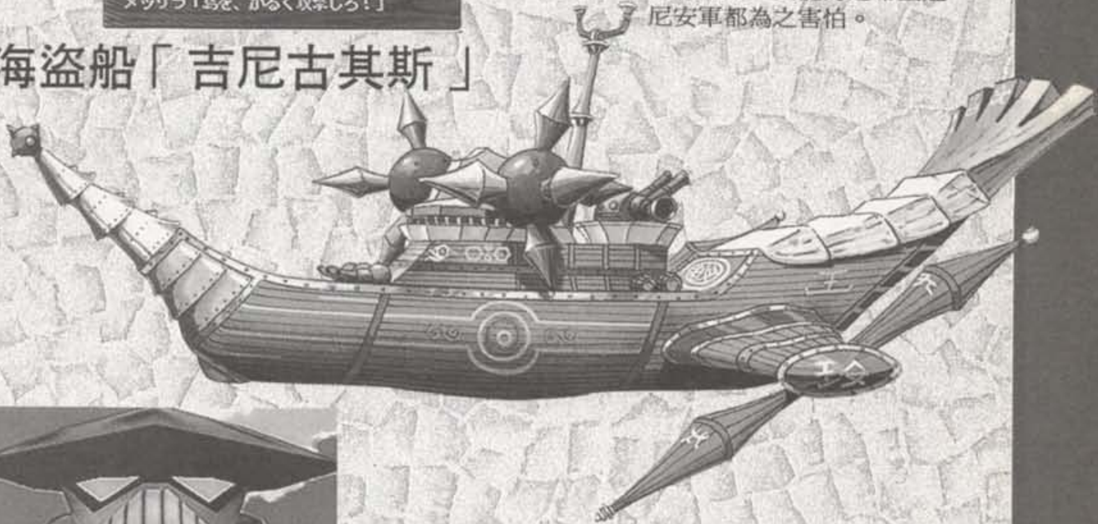
▲這就是佛拉肯開發的新兵器？設計得好猙獰，但性能呢？



◀這個兵器名叫機人46號，搭乘在上面的是可恨的梅薩拉。

海盜船「吉尼古其斯」

▼革命軍衆人所搭乘的高性能海盜船，其能力連希里寇尼安軍都為之害怕。





▲以機人特有的傳心術，和機人46號對話的喬珊特。

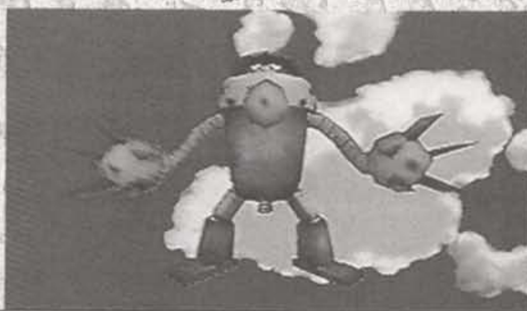
龜型水中翼船



▲前作中出現的以龜為形的水中翼船。外觀的印象無稜無角，但仔細一看，腳的部分正好充當山翼，好是可愛，可惜本次沒有登場機會。



▲回復改造之前的心的機人46號。本想這下子可安心了，但‥‥。

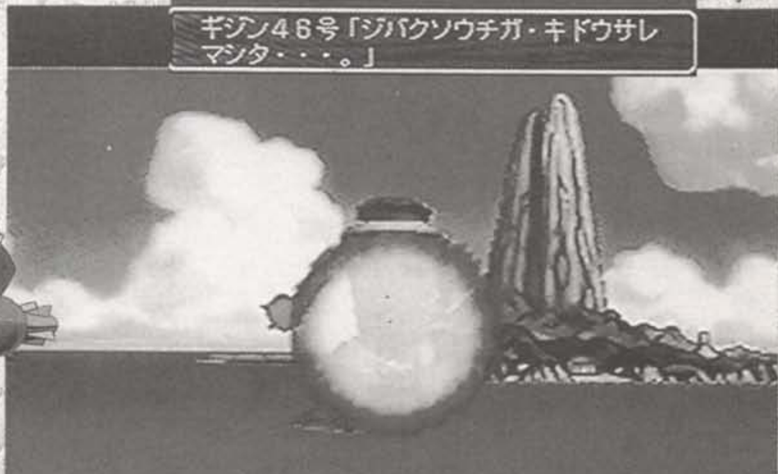


◀由於皇帝的指示，起動了自爆裝置。

驅逐艦「克拉多榭雷格」



▲由佛拉肯擔任設計的希里寇尼安軍驅逐艦，誇稱擁有相當的重武器。本次擔任鐵羅塔士的護衛艦，但遭到吉尼古其斯的炮轟，一彈擊沈。若是克拉多榭雷格發揮其原有戰力………真不敢想像。



▲大爆炸！超級浮島「方舟」離開了本島，在上面的居民都安全無事嗎？

在瑪吉帖歌島上……

與製作「J」的瑪吉帖歌人相遇，喬珊特到背負的使命即將明朗！

波可和喬珊特被機人46號的爆風吹得自船上飛了出去，等到醒過來時，發現兩人漂流到了一座好像無人的島上。先醒轉過來的波可看看四周的狀況，噫…？喬珊特的情況有些不太對勁。難道是喪失了記憶？

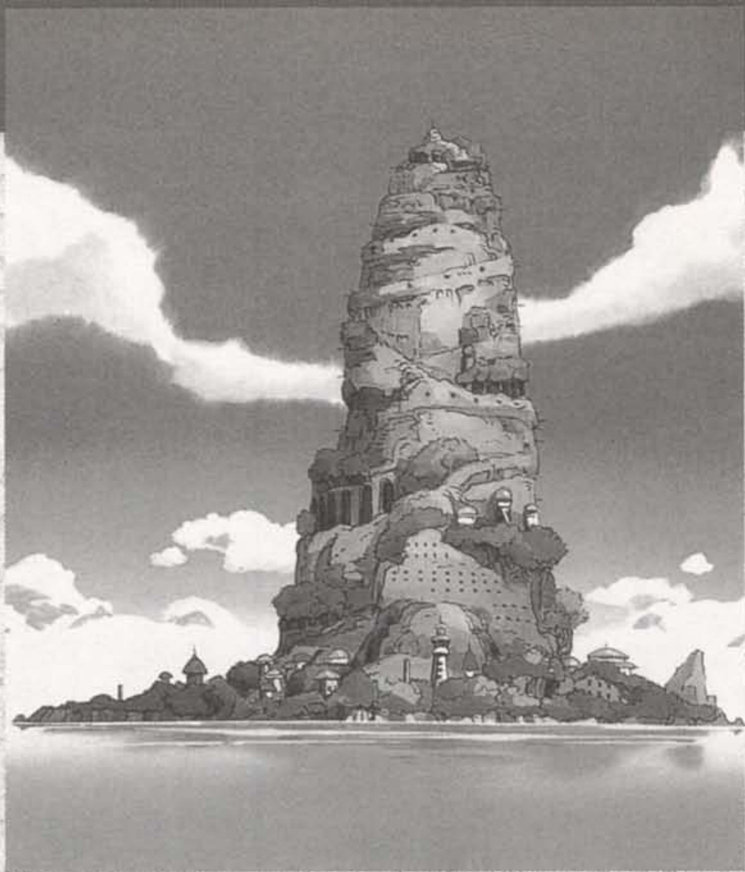
有個謎的聲音在引導著喬珊特。遵從聲音的指示，喬珊特進入了岩壁中的迷宮裡。這個迷宮中，玩家必須回答有關於喬珊特的20個問。如果說能夠答對全部的問題，喬珊特便可以回想起以前的一切。這可是在試探玩家和喬珊特之間的關連強弱與否喲！

恢復記憶的喬珊特，抵達了謎之房間。在那裡，方才得知這裡是瑪吉帖歌一族人的島。自稱300歲的瑪吉帖歌族人法姆，告訴了「J」的秘密，以及波可和喬珊特所背負的使命。喬珊特原來是將人類引領至善良境界而被製作的機人！

想不到吧，喬珊特竟然背負了這樣的重責大任，或許因爲責任太過重大了，會使得愛思考的喬珊特陷入苦惱。



▲被機人46號的爆風給吹跑了。


▲漂流的地點是這裡。島的形狀還真是怪，一副遺跡似的氣氛……。



▲看來，似乎只有喬珊特和波可漂到這島上的樣子。



▲被「聲音」引導，喬珊特進入了遺跡之中。

巴德，以及玩家們



▲根據回答，她的態度也會不同。

巴德的存在，可以說是我和玩家之間的溝通橋樑。平常在畫面上東奔西跑的大忙人巴德，你們知不知道，也可以看到牠打瞌睡的的樣子喲。

在2號碼頭以及海豚號內，我因為會做許許多多的動作，因此巴德為應付這些可是忙翻了天。但是，如果在職業登錄所及塞多娜・布魯的內部等地，暫時不要去碰搖桿等著看看的話，巴德就會開始打瞌睡耶。再等一下了，就會醒過來，而且會作一些運動，可是再過一會兒又打起盹來了呢。看起來一副認真樣的巴德，其實也有很可愛的地方呢。

換個話題吧，就談有關玩家的事好了。我呀，搞不好會問玩家的性別、年齡等的問題呢，因為我想知道玩家的性格嘛。而且呀，根據你的回答，我的應付上也會有所變化喲。



▶打瞌睡的巴德，令人意外的一面。


▲在這裡面，玩家操縱喬珊特，一定要答對20個問題不可。



▲問題以ＹＥＳ／ＮＯ回答。這是最後的問題，回答當然是……。



▲法姆的口中娓娓道出這個世界的歷史，以及「Ｊ」隱藏的力量……。





▲恢復喬珊特的心之後，就可到達法姆所在之處。

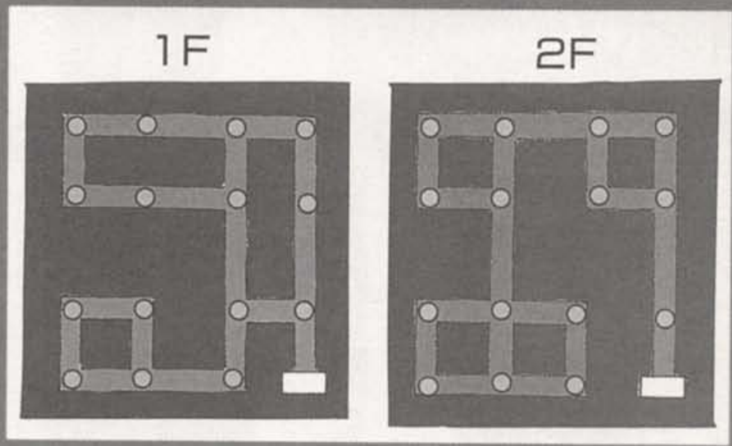


▲這就是一直看護著喬珊特的「Ｊ之眼」。



▲從法姆那兒得知自己的存在意義，卻苦惱於其重大喬珊特。

20個問題MAP



☆喬珊特的記憶，在○記號的某處。
☆１樓的移動區場所是亂數出現。

被希里寇尼安所抓...

和亞諾德共同成為被囚之身……
喬珊特的冒險終於要進入佳境了。

我聽到有人在某個地方呼喊我的聲音！如此感覺到的喬珊特，便前往發出聲音的地方。在那裡的，竟然是被岩石壓住的亞諾德。

救出了亞諾德，兩人享受著重逢的喜悅，但這也只是片刻之間的事。兩人不久便被希里寇尼安軍發現，被捕了。在此才首次發覺，亞諾德是希里寇尼安軍總督的意外身份。不惜背叛帝國，也要為民衆盡心力的那個總督，其實就是亞諾德………，不由得肅然起敬（希望我們的政治人物也多學一學）。

被帶到希里寇尼安皇帝跟前的兩人，皇帝向喬珊特要求「J」，卻因喬珊特的機智渡過難關，兩人逃了出去。但在途中，亞諾德不支倒地。「『J』不可以交給希里寇尼安！」遵照亞諾德吩咐，喬珊特一個人先行逃脫。在此，要小心不被士兵捉住，而一路抵達最上層的出口不可。

之後的白熱化展開，請務必以自己的雙眼看個仔細！

劇情的發展將進入高潮了‥。

▼被開著希拔的佛拉肯給找到了！

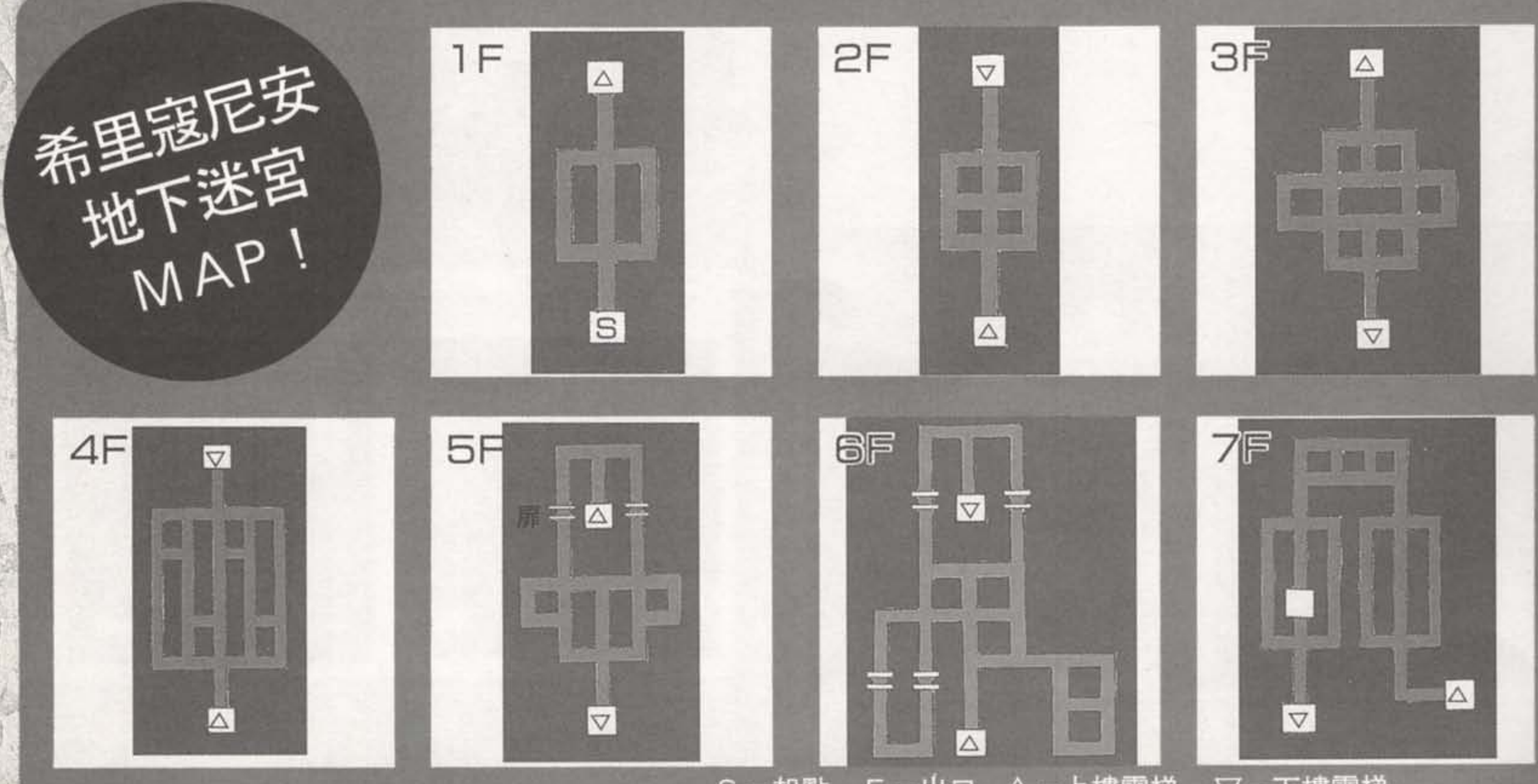




▲機人46爆炸後，亞諾德也漂到這個島上。



▲亞諾德竟然會是海藍島的總督！本以為他是否在隱藏些什麼的，竟然……。



S＝起點　E＝出口　△＝上樓電梯　▽＝下樓電梯



▲這麼一來，總督這個字眼和亞諾德的言行便可以理解了。

▼被捕的兩人接受皇帝的訊問



▼亞諾德心中燃燒著的復仇心爆發出來的場面。

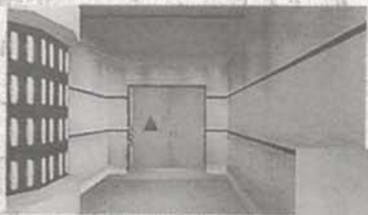


▲不支倒地的亞諾德。雖然放心他不下，但只有逃走一途了。

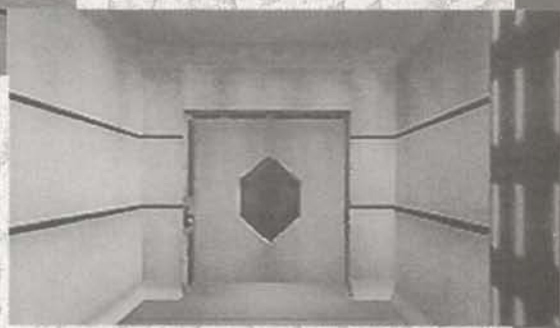




▲躲避追來的士兵，目標是出口。



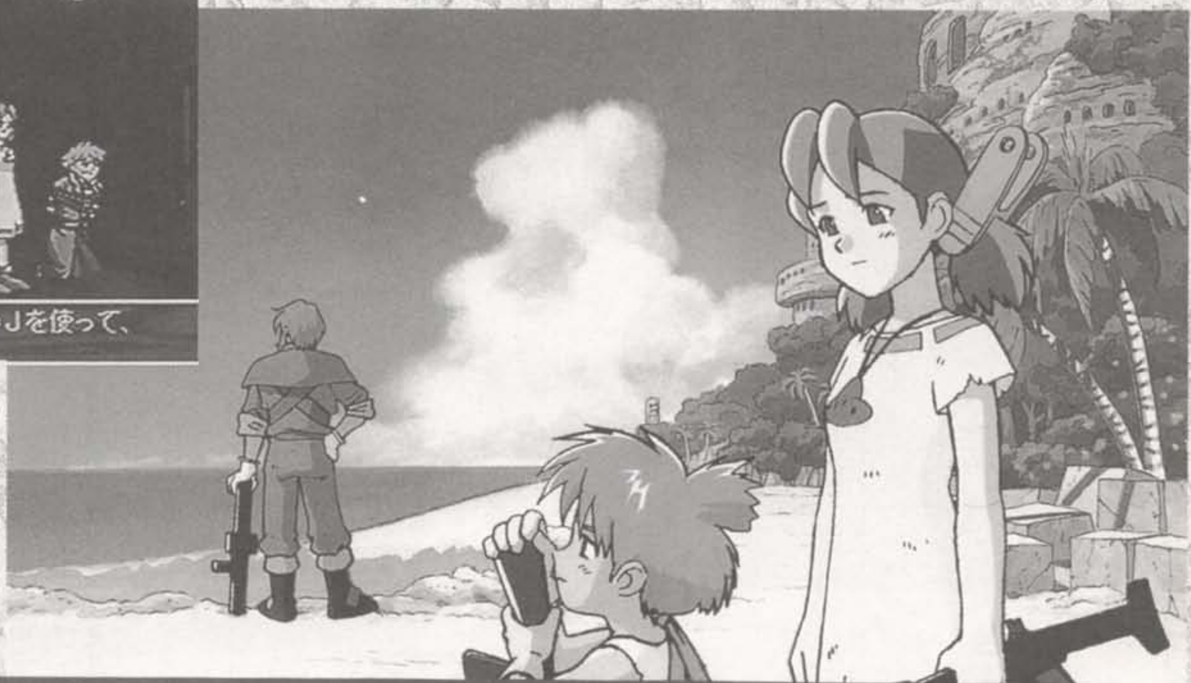
▲電梯的入口，總之向上逃吧。

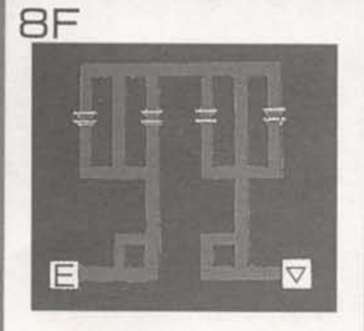


▶樓層共有８樓，這個出口的對面……

▶威脅皇帝，成功的逃了出去。







喬珊特的命運將會如何呢？
現在，最後的一戰真正要展開了……

高速讀取.書寫資料的秘密



N64 DD構想發展大預測

雖然NINIENDO-64（簡稱N-64）發售快接近一年了，但是推出來的遊戲軟體用10根手指也數得完，因此號稱「究極64位元家用遊戲硬體」的N-64，其強悍的 3 次元CG圖解能力，到目前為止大概只有任天堂及第三軟體廠商才能徹底感受得到。在其他的32位元次世代遊戲硬體方面，SEGA SATURN原本想借著AM2研的MODEL-23次元CD遊戲，在其CD-ROM硬體上大放光彩，但是很可惜的是移植新作動作老是慢半拍，再加上SATURN本體的 3 次元CG圖解能力先天上的規格限制，導致了MODEL-2每60分之 1 秒35萬個的高解析POLY GON無法勝任，雪上加霜、火裡添油的是SONY的PLAY STATION多邊型RPG遊戲的攔路阻擋，SATURN陷入了預想不到的苦戰。

至於PLAY STATION也沒什麼好高興的，表面上雖然在次世代軟硬體大戰中取得絕大部份的優勢，但是硬體機能的高度活用，卻也形成了如同SATURN般的硬體先天限制困境。NINTENDO-64在 3 次元ＣＧ圖解能力上，是絕對不會輸給這兩款次世代32位元CD-ＲＯM硬體，而其整體能力的表現都是貨比貨的64位元級最高品質，果然是給迷信32位元遊戲無敵理論家當頭棒喝，但是NINTENDO-64偏高的ROM卡匣成本、不爭氣的對應軟體推出速度，終究使得其銷售量穩居第三，會出現這種硬體普及的緩慢現象，任天堂公司鐵定比你我還著急，任天堂於是決定重新調整NINTENDO-64對應軟體上市速度，並且將硬體售價調降至日幣16800元（任天堂自家公司開發的軟體也降價），而且針對NINTENDO-64設計的秘密武器「磁氣碟片系統」準備推出了。



這位就是任天堂製造本部。開發第三部部長「竹田玄洋」先生，NINTENDO-64硬體開發者、64磁氣碟片系統設計開發總負責。



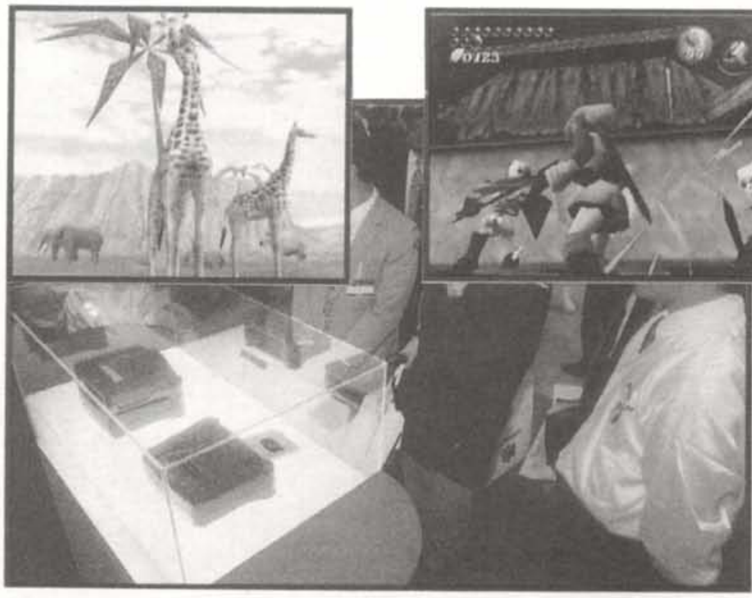
NINTENDO-64　64DISK DRIVE系統64 DISK DRIVE

全新科技理念登場 !!

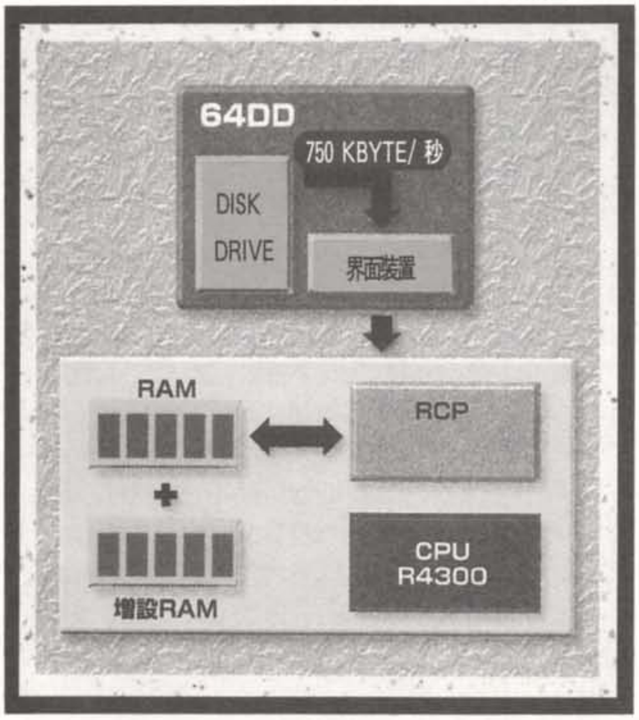
即使是SATURN與PLAY STATION加緊其商業策略腳步，在今年末或是明年中推出全新的64位元硬體，但是任天堂卻是老神在在，這個理由就是NINTENDO-64硬體的無懈可擊還有64DD的殺傷力。次世代的記憶媒體果真是CD-ROM或是DVD-ROM嗎？在家用遊戲世界裡，記憶媒體的特性要求可不僅僅是這2種光碟媒體的大容量特性，它尚包含著「可重覆書寫、變更資料」的追求，那麼NINTENDO-64的64DD就是兼顧大容量可重覆書寫資料的記憶媒體裝置。

有關研發新一代的可書寫更換資料記憶媒體，相關業者正努力在研發中，具體內容是快閃記憶體、CD-ROM（可書寫CD光碟），全新規格的高密度MD以及DVD-ROM等等，而64DD也是依此理念所研發的記憶媒體，整枚磁氣碟片的容量是格式化後的64MBYTE，而且確保了32MBYTE可書寫更換資料的磁區領域（64DD可以透過硬體上的設定，在其專用的磁氣碟片上劃分出唯讀記憶磁區、可書寫更換資料的檔案磁區）。我們完全明白NINTENDO-64採用ROM卡匣的苦心，因為家用遊戲軟體採用ROM卡匣方式或是CD-ROM方式，一直是頗具爭議的話題，但是任天堂卻堅持採用ROM卡匣以及輔助的磁氣碟片系統，ROM卡匣雖然讀取資料快速，不過卻會隨著大容量化而提高成本，但是CD-ROM媒體的大容量化，讀取資料的時間、讀取資料的頻繁次數，卻造成了遊戲中的等待與無奈。

讀取資料快速正是64DD的特徵之一，64DD類似2HD軟式磁片書寫、更換資料的設計，並且具備有接近硬式磁碟機的快速讀取資料原理，它有著ZIP高密度磁碟機的同等能力，但是讀取資料動作卻沒有ZIP的緩慢過程。雖然ROM卡匣有著容量限制以及高價位，但是卻能表現出CD-ROM軟體所無法辦到的一氣呵成遊戲內容，SATURN的CD-ROM軟體「'96格鬥天王」與「坦克雄兵」之所以對應RAM輔助卡匣，就是為了接近ROM卡匣遊戲的讀取資料品質，但是效果還是不甚理想，如果是64DD再加上ROM遊戲卡匣，也能夠造就CD-ROM加RAM卡匣的成效，而且品質還會更上乘呢。為了配合64DD的推出，任天堂準備在64DD的包裝盒中加附4 MBYTE的RAM BUS DRAM，而接續點當然就是NINTENDO-64本體的記憶體擴充槽，NINTENDO-64本體內藏的RAM BUS DRAM是36 Mbit，加上這個4 MBYTE合計68 Mbit。這個68 Mbit容量除了能更快速傳送64DD記憶資料之外，一次讀取資料的容量也增多了。不過增設記憶體的接續動作，玩家果真能自行完成嗎？



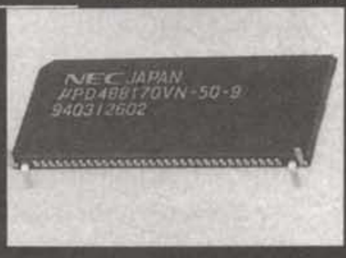
The 64DD, originally unveiled at 1996's Shoshinkai, will be launched with *Zelda 64* (top right). *Creator* (right) is another planned 64DD title



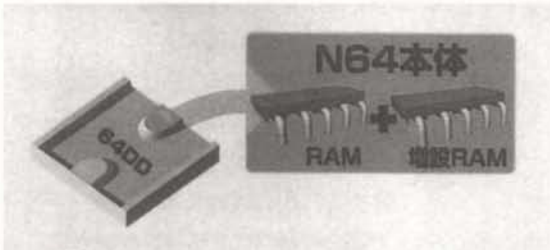
售價日幣 1 萬元？硬體與記憶體的成本是…

64DD的售價傳聞是日幣1萬元左右，相關業者除了驚嚇得喃喃自語之外，紛紛表示任天堂不是在說謊要不就是想當冤大頭。64DD本體的價位再加上增設的4 MBYTE RAM BUS DRAM只需要日幣1萬元？問題當然是出現在高速記憶體RAM BUS DRAM上了，4 MBYTE的價位的確是不便宜，不過任天堂的神話王國就是如此讓人驚訝的不是嗎？

RAM BUS DRAM是高速且高價位的記憶體



RAM增加讀取資料次數減少



RAM搭載的數量不足的話，遊戲程式與影像處理就會有所限制，而且記憶媒體與主機之間的資料讀取、傳送次數就會增多，RAM的容量充裕，自然就迎刃而解並且提供遊戲玩家最順暢的遊戲節奏。

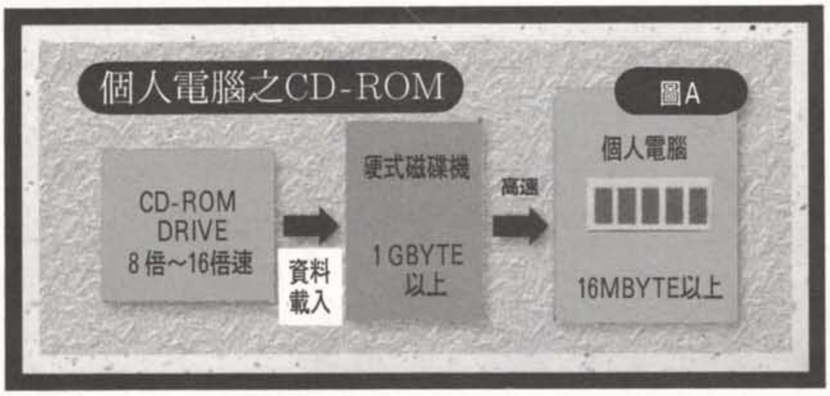
64DD其硬體魅力是？

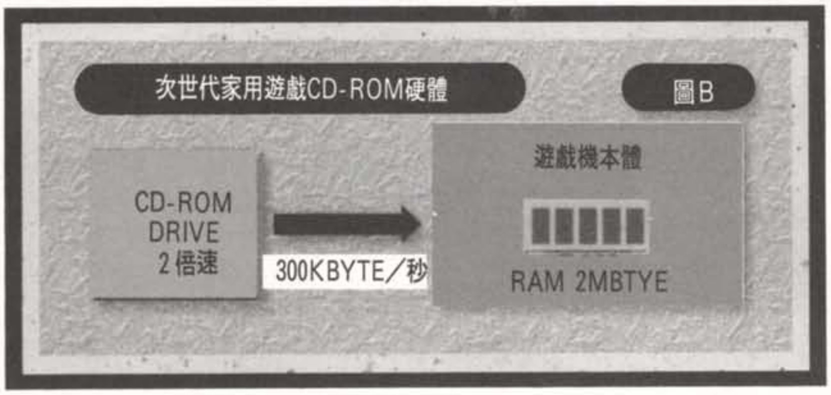
有關64DD使用的電源部份，正是玩家最好奇的部份，是不是採用外置式的能源供給？亦或是與NINTENDO-64本體分享電源呢？根據任天堂的說明是這樣子的，專為NINTENDO-64設計的AC變壓器上早就設定了２組電源（3.3伏特／2.7安培以及12伏特／0.8安培），因此64DD是不需依靠外置式的能源輔助，少了一條AC變壓器的插頭，就多了組合後整齊美觀的外表。

根據任天堂公布的資料得知，目前64DD可重覆書寫的檔案磁區是32MBYTE的記憶容量（32MBYTE等於256Mbit，相當ＳＦＣ軟體「聖劍傳說Ⅲ」４卡的容量），而且書寫與讀取資料的特性比CD-ROM硬體讀取資料的動作還要快，在進行資料搜尋時（讀寫頭移動至讀取資料區進行讀取資料動作）64DD平均是75微秒（0.075秒），這種速度比起32位元的次世代遊戲CD-ROM硬體SATURN、PLAY STATION搜尋資料的時間快數百微秒（將近１秒），這是CD-ROM DRIVE採機械式伺服結構所引起搜尋資料上的現象，克服的方式也唯有提增CD-ROM DRIVE的搜尋資料速度罷了。在資料傳送方面，64DD資料傳送的速度是每秒內790KBYTE，其高速的傳送速度約等於5.4倍速的CD-ROM DRIVE傳送資料的速度，如果不厚道的硬拿64DD與２倍速的SATURN或是PLAY STATION CD-ROM DRIVE相較呢？２倍速的CD-ROM DRIVE傳送資料是每秒內300KBYTE，因此64DD的傳送資料速度是SATURN與PLAY STATION２倍以上的能力。

任天堂公司尚未正式宣佈這款64DD的正確發售日，因此具體的64DD規格、硬體實際售價目前不得而知。NINTENDO-64售價是日幣25000元（目前調降至16800日幣），那麼增加了４ MBYTE RAM BUS DRAM的64DD商品會刻意的平價位至何種程度呢？根據官方說詞（任天堂）是64DD硬體售價預定在日幣10000元前後（軟體則是日幣5000至6000元之間），任天堂知道如果64DD軟硬體偏高的話，是無法為NINTENDO-64本體的普及帶來效益的。原本任天堂是預定在今年聖誕節推出NINTENDO-64專用的64DD磁氣碟片系統，不過日前任天堂才宣佈將64DD對應的第一款軟體「薩爾達傳說64」一魚二吃、做成ROM卡匣版本，並且準備比64DD版還快在年末推出，再加上NINTENDO-64因開發中的衆多軟體遲遲未推出，而引發了普及台數緩慢的不安定情形，因此NINTENDO-64專用的64DD年末是否會推出就成了未定數。

家用遊戲主機與個人電腦CD-ROM的差別性





任天堂檢討下的記憶媒體

64 DISK DRIVE磁氣碟片系統的開發，是任天堂檢討再檢討，反覆評估下的最佳家用遊戲輔助記憶媒體。任天堂考慮的最高原則是NINTENDO-64專用的輔助記憶媒體，必須具備著可重覆書寫、變更資料的特性，因此就必需在大容量的CD-ROM媒體與磁氣碟片中做一取捨。固然CD-ROM的65OMBYTE（通常使用下是54OMBYTE）大容量是吸引人的的賣點，但是CD-ROM卻無法進行遊戲資料的書寫變更。同時CD-ROM有著讀取資料耐人久等的弊病，再加上連接遊戲主機本體與CD-ROM DEIVE之間暫存記憶體容量大小會影響到資料傳送上的若干限制。因才才決定採用快速的磁氣碟片系統，來做為NINTENDO-64專用的硬體周邊。

在探索書寫可能的媒體領域上，若不考慮到記憶媒體的商品售價，那麼個人電腦上使用的硬式磁碟機大概是最具備快速讀取資料、任意改寫內容的硬體電氣特性產品。然而若將硬式磁碟機應用於家用遊戲硬體記憶媒體上，這種高價位商品就不太合適了。NINTENDO-64本體的擴充槽具備著每秒間20MBYTE資料輸送的基本特性，而且64DD在構造上已經是相當的完善，因此64DD是以類似個人電腦用硬式磁碟機來進行快速的磁氣碟片系統的品質。在次世代32位元CD-ROM硬體SATURN、PLAY STATION好評發售的現今，有關遊戲中因資料讀取而引發的不滿，是時常可聽聞的，那麼任天堂發展64DD的苦心，使用者們都明白了吧？那麼說幾句肉麻話來聽聽吧。

ROM卡匣記憶媒體讀取資料方式

從硬體特性上來看，64DD的確有其吸引人的優點，而且任天堂曾經有過FC時代磁碟系統受挫的教訓經驗，因此對於商品的內容、行銷層面也做過了細心的規劃。不過64DD受不受歡迎不僅僅是硬體完善的架構，最重要的關鍵就是取決於64DD吸引人的對應軟體品質。

那麼配合64DD將推出的軟體又會是什麼樣的標題呢？目前確定且正在開發中的軟體共計４款，分別是「薩爾達傳說64」、「MOTHER Ⅲ」、「瑪俐歐繪圖」和「試管城市3000」。而針對64DD所製作的遊戲又是具備什麼樣的特色呢？不管是動作遊戲、射擊遊戲或是模擬遊戲、角分扮演遊戲，都可以利用64DD的可書寫更換資料特性，在不必重新變更主要遊戲結構的情況下，提供追加的遊戲劇情、資料版本，如此一來，除了遊戲劇情不斷的延伸之外，舞台的背景、人物角色、使用道具也將重新增加與改變，而玩家們只需購買追加後的64DD版本資料片，就能同一款遊戲、永遠新鮮感受內容，不斷的繼續遊戲下去。

透過64DD的特性協助，未來甚至會推出ROM卡匣專用的64DD追加資料版本，那麼先前推出的「超級瑪俐歐64」，就不再僅是目前ROM卡匣內容的15個大關數、以及120顆威力星星的探索之旅。而發售中的「休曼大賽車」，也說不定會推出64DD的資料追加版本，那麼不管是賽車引擎的更新、選手的資料，隨時都能跟上真實的Ｆ－１一級方程式世界，帶給賽車迷們最狂熱的賽車感受。在「休曼大賽車」中設計有16條的賽車跑道、22部的參賽車輛，如果推出了64DD輔助資料片，說不定跑道增加之外，還會有刮大風、下大雨的比賽天候出現呢，喜歡Ｆ－１賽車的玩家大概迫不急待了吧？

除此之外，任天堂SFC上的動作名作「超級銀河戰士」也有可能製作成64DD專屬的對應遊戲軟體，在前作中女主角「薩姆斯・亞蓮」從SR388星球帶回來的METROID（據說是古文明人類所培育出來的浮遊生命體，而且具有高程度的知性以及旺盛的繁殖力）所引發的能源危機衝擊，就會戰慄的不停持續下去，而漂亮的銀河戰士。亞蓮就只好一再的執行悍衛任務了。怎樣，很酷吧？任天堂SFC版的「聖火降魔錄」說不定也會推出64DD的對應版本呢。說不定所有的期待、都將實現喲！

64DD對於目前NINTENDO-64 ROM卡匣的困境，是有其正面上的改善助力，現階段NINTENDO-64 ROM遊戲不足且售價昂貴，將同一款遊戲軟體不斷的推出劇情更新的資料片，也算是滿足玩家對好遊戲一玩再玩的狂熱情緒。而且某些軟體廠商雖未表明加入NINTENDO-64對應軟體的製作行列，卻著手於研究64DD的硬體特性，說不定由於64DD的魅力使得某某ＲＰＧ大廠商重新評估加入任天堂的軟體製作的可能性。由NINTENDO-64 ROM卡匣特性一直探討到64DD的可能發展。看來64DD一上市買了它應該是個好選擇吧？」

▶電氣方式的讀取資料快速魅力是CD-ROM所無法比較的。



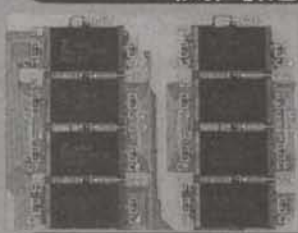
▶RAM資料傳送的速度非常快，而且磁氣碟片尚能書寫更換記憶資料。



▶主機本體內藏RAM的容量大小，會影響到傳送資料的若干限制。



快閃記憶體



◀次世代遊戲硬體所使用的資料記憶半導體，這種稱之EEP-ROM的半導體到了21世紀，容量將會達到１個CHIP IGB化的程度。

DVD-RAM



◀現在的DVD硬體是唯讀性質的專用裝置，而DVD-RAM可書寫資料主機近期內將上市，可書寫資料的容量高達5.2GBYTE。

CD-RW



◀可書寫式ＣＤ媒體，目前正加速在普及之中，預定今年內有很不錯的銷售佳績，其規格與CD-ROM具有互換的特性。

新規格ＭＤ



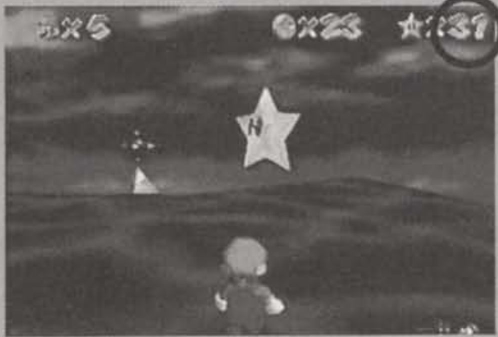
由夏普與新力共同開發的新規格ＭＤ記憶媒體，這種新規格的ＭＤ是前ＭＤ記錄密度的４倍程度，容量大約在650MBYTE。

緊張！硬體與軟體的售價是？

64DD本體	1萬日幣前後	DRIVE本體的售價是一定的，問題是附贈的RAM BUS DRAM的容量是 4 MBYTE，4 MBYTE以及DRIUE本體售價如此便宜嗎？
64 DISK SOFT	5000～6000日幣	竹田玄洋先生說DISK軟體售價是N-64 ROM卡匣的一半價位，那麼目前ROM卡匣約在9800日幣間，DISK軟體當然是5000日幣前後了。

秘技大補帖

A 超級瑪俐歐64
用31個星星來結束遊戲



通常如果沒收集到70個以上的星星是不可能過關的，但是使用這個搖桿密技，竟然只要31個星星就能做到了。首先在城的 2 樓收集31個星星，然後爬上通往 3 樓的階梯，並由上往下作衝刺跳躍。這時將Ｚ搖桿壓著不放，在瑪俐歐著地的瞬間將 3 Ｄ搖桿往反方向倒，並將Ａ鈕連打！於是，瑪俐歐就會以極快的速度倒退著跑步，並穿越 3 樓的門喔。即使是沒有70個以上的星星會過不去的最後庫巴與永久的階梯，也都能用同樣的方法通過。



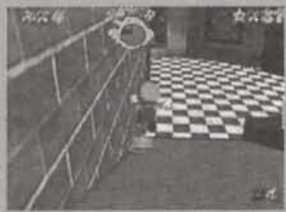
▲首先要取得31個星星並爬上 3 樓。



▲由階梯的最上方衝刺跳躍。可別放開Ｚ鈕喔！



▲著地地點愈靠近階梯的上方愈容易成功。



▲在著地的瞬間搖桿朝向反方向並將Ａ鈕連打。



▲之後就會以相當快的速度逆向衝刺。



▲穿透成功。不過再也不能夠回頭囉！



▲向無限循環的階梯挑戰。在這裡很容易成功。



▶成功！連看似過不去的地方都通過了



▲再來只要將庫巴打倒就漂亮的過關囉！

C 超級瑪俐歐64
在結束畫面左看右看

首先，須準備好 2 個控制器。在出現結束畫面與工作人員表的時候，將 2 Ｐ的 3 Ｄ搖桿轉動的話，就能移動視點看看周圍的狀況。只有 1 支搖桿的人趕快去買另 1 支吧。



▶這是由普通的視點來看的結束畫面。



▶向周圍看看，噢！小香菇也不好意思了。



▶瑪俐歐居然會出現在那種地方。



▶在這種地方也會看到瑪俐歐的蹤影。

B 超級瑪俐歐64
忍術閃避術

與庫巴對決的時候，捉住庫巴的尾巴１次並放開。之後站在庫巴背後，在庫巴靠近時按Ｂ鈕。之後竟然庫巴會出現在面前，而且是尾巴被捉住的狀態。



▲首先捉住庫巴的尾巴，並放開１次。

▼由背後接近庫巴之後，按下Ｂ鈕。





▲不可思議，庫巴為何是被捉住的狀態。

▼在最適當的時候使用這個技巧，將庫巴打倒吧！



C 超級瑪俐歐64
好多的帽子

在瑪俐歐帽子不見的某個舞台中，先讓帽子不見。接著用舞台內的移動區作移動後，慢慢的接近帽子並拿起來，於是帽子就會仍殘留１個在地上。這樣重複的話帽子要多少有多少。

▶首先要讓帽子先不見了



▶慢慢的，慢慢的接近再拿取為重點。



▶雖然看起來好像戴著帽子。



▶嗯～，選哪一頂好？坐下來思考中。



超級瑪俐歐64
被定住的瑪俐歐

在第１３關的島上在上面照片的位置發射大砲的話，瑪俐歐就會完全動彈不得了。而且要解除這個狀況只能靠按ＲＥＳＥＴ鈕重來了。

▶大砲發射位置要正確。

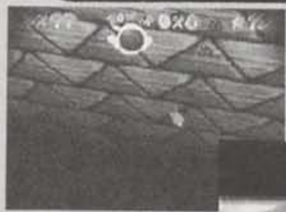




◀就像這樣動彈不得。

超級瑪俐歐64
瑪俐歐死兩次

在特別關的透明開關處被敵人的火炎燒到，一面讓體力成為０點一面下懸崖，這樣瑪俐歐雖然能在城外出現。卻會就這樣死掉了。



▼ 哇！死翹翹了！



▲又死掉了！真是可憐啊！

超級瑪俐歐64
安全存檔法

在遊戲中盤以後想在關卡內存檔時只要先從關卡內出來，再拿到最容易拿得到的星星就可以存檔了。



▼想要把被拿走的帽子拿回來時．．



▲也許很方便也說不定。

超級瑪俐歐64
靠蝴蝶加隻

在城外面或是關卡中的蝴蝶，有時會突然變成加隻寶物或是炸彈之類的，看到了隻蝴蝶就去試試運氣吧！





▶好極了，是香菇。今天運氣也很不錯。

A 超級瑪俐歐64

超難關！0個星星也能到城堡的屋頂！

本來只有取得120顆星星才進的去的城堡屋頂，現在誰都能夠上的去了。能夠攀登的地點為面向城堡的右側地方。由照片中的位置開始3段跳躍，第2段必須在山上照片的位置時（在山上不能作第2段的跳躍）起跳。第3段為山腰。要注意第3段的著地時若不將搖桿向左的話就不能用臀部滑行。接著面向白牆壁跳躍之後踢牆壁。方向對的話就能順利攀住牆壁！雖然耀西不在。



◀第1次跳躍



▶第2次跳躍



▲第3次要在山的這個地方跳躍



◀搖桿向左



▲用臀部滑行。注意滑行的距離。



▶踢牆壁



B 超級瑪俐歐64

漫漫龜跳下去自殺！？



▲首先奪取龜殼



▲在這裡吹吹風。



▲安心的去吧～



漫漫龜靠近的話…



▶初公開！漫漫龜的肚子。

階段13的「大小二次元島嶼」。在小島上有漫漫龜在沙灘上奪取龜殼。順利的將它誘導跟在後面，到風由下往上吹的地方看看吧。追過來的漫漫龜竟然自殺了。

B 超級瑪俐歐64

1000枚金幣成為不死身的瑪俐歐



▶在這裡累得半死的瑪俐歐，饒了我吧。1000枚金幣相當不容易。有興趣的人自己試試看。

將頭目庫巴口中噴出的火焰變成金幣，然後收集1000枚之後會發生有趣的事情。當金幣超過1000枚時不知為何瑪俐歐的殘量會變成顯示「M25」。雖然不清楚這表示什麼意義，不過隻數的確有增加的樣子喔。

附加密技

▼移動地點集

路線1 炸彈戰場





●由山腰中的這個地方開始，直通到山頂附近的鐵球處。與炸彈王的戰鬥或是漫漫龜的路線都很方便。





●在山的前面，鐵欄杆與大砲旁邊的的花田，與（汪汪小狗）旁邊木橋附近的花田，任何一邊都能夠作移動。

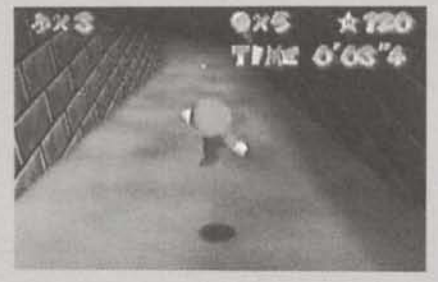
路線2





●鋪滿長桿的地面與插在旁邊的鐵柵欄交錯著。對於這個路線不在行的人再適合也不過了。

C 超級瑪俐歐64 滑行路線逆向前進



▼趴著的時候不能夠使用。

◀從照片中不容易看出來，不過的確是在逆向前進。

以極快速度不斷滑行的下滑路線。其實有著能夠逆向前進的搖桿密技。方法很簡單，在滑行的時候將搖桿朝逆方向壓並將A鈕連打。雖然走的慢不過確實會逆向的前進喔。



▼在這時候大活躍！回到分歧點吧！



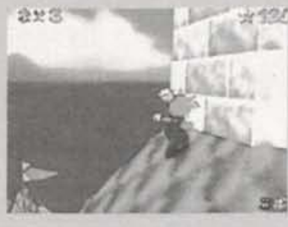
C 超級瑪俐歐64 城裡謎的小房間

收集120個星星之後往耀西所在地取得羽毛帽子再前往大砲。朝向城頂下面的紅色地方飛 過去吧。然後到達下面照片中的位置，像是被吸進去般的掉 到下面，就進入謎的房間了。



即使進了門也一樣出不去。這下糗大了！

◀在城裡左顧右盼。像是在歌劇廳裡一樣。



◀由城正面的這個地方進入。



C 超級瑪俐歐64 究極的大跳躍

路線15的「彩虹之旅」中取得100 枚金幣。接著，當100枚金幣的星星出現時，做一個掉下去會摔死的跳躍。瑪俐歐不會死而會做個大跳躍喔。

▶一邊跳下沒有地面的地方一邊取得星星。



▶變得好小的瑪俐歐。看的到嗎？



▶喔。回來了。回來了。

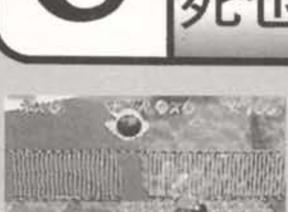


▶這就是究極的迴旋跳躍。真是帥呆了！

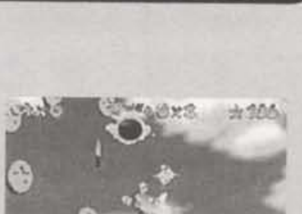


C 超級瑪俐歐64 死也要飛過去！

在有大砲的舞台中體力在1/4以下時，站在大砲前面，故意被敵人打並進入大砲後，即使沒有體力一樣會飛出去。不過，在落地的同時就會死亡。



▲抱著炸彈站在大砲前也是一招。



▲即使取得金幣，死人也是不會復活的。



▲抓住樹木然後下到地面之後…



▲突然的就死掉了。真夠沒面子的～

附加密技

▼移動地點集

路線 4 寒冷高山





●開始地點附近的損壞橋端，與企鵝旁邊的懸崖的損壞橋端。

路線 7 火焰泡泡島





●在開閉口旁邊的アイクン下面的凹洞與有著紅方塊的小島上面。

路線 8 灼熱沙漠





●水池旁椰子樹的根部，與紅色方塊與大砲附近地板的梯子。

C　超級瑪俐歐64
拿著帽子的瑪俐歐

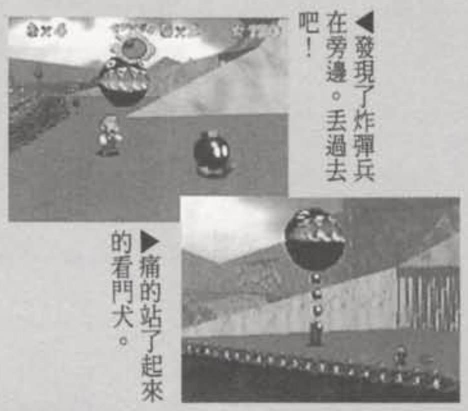
在帽子會被吹走的舞台中，讓帽子被吹走。然後由移動點到達帽子的地方。接著將帽子撿起來之後，瑪俐歐不會將帽子戴上，而一直拿在手中。


◀雖然想將帽子戴起來…

▶帽子就這樣拿在手上。

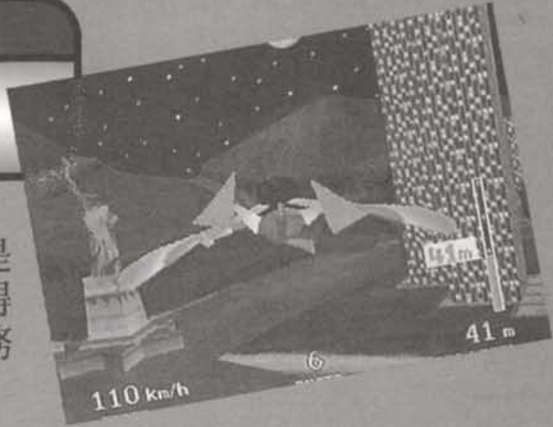
C　超級瑪俐歐64
站起來的看門犬

前往舞台1看門犬的地方，捉住在附近的炸彈兵並投進看門犬的嘴巴裡。之後因爆炸的衝擊讓看門犬直立起來了。


◀發現了炸彈兵在旁邊。丟過去吧！

▶痛的站了起來的看門犬。

B　飛行俱樂部64
取得星星成為鳥人



變成與燃料、點數等等毫無關係而能自由的到處飛翔的鳥人。雖然是須將初級的全機種都獲得銀牌以上才能夠玩到的鳥人，不過若能取得位於各島的鳥星的話隨時都能夠變成鳥人喔。雖然全機種的全部任務都可以，不過火箭腰帶較容易取得喔。

●假期島●


▲在高爾夫球場旁邊海岸的弓狀岩石的下面。

▼地圖上的這裡。畫面中央的高爾夫球場為地標。



●小雕像●


▲像是曼哈頓島中央公園般的小公園。

▼在島東北方的城鎮。有著自由女神像的紐約。



●冰凍島●


▲在洞窟內部裡的縱穴下去之後的地方。

▼為於島北方的瀑布右側的洞窟中有鳥星。



●克里森島●


▲沿著海岸飛的話很快就能發現的地方。

▼在島東北方海岸的岸壁的凹洞裡面。



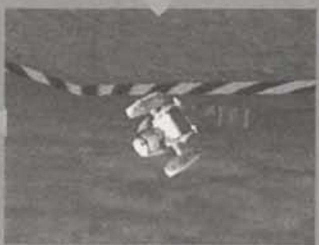
B 飛行俱樂部64
墜落也能獲得〝滿點〞

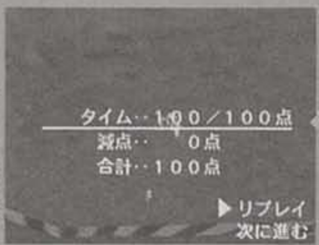
能夠在火箭腰帶B証等級的任務3或P証等級的任務2簡單取得滿分的密技。遊戲開始後，將高度一直上昇到會造成墜落的高度，將Z扭一直按到燃料用完為止。之後當然是會墜落，不過卻不會失敗而顯示在地區外著地，且會獲得100點。


▶首先將高度上升到會墜落的程度。



◀將Z一直按到燃料用完為止。


◀一定要墜落在平坦的地方。



▶如果在規定時間內的話就會得到100點。

C 飛行俱樂部64
超上空飛行


▶首先以速度250公里飛到海拔1000公尺。


◀將3D搖桿往上按的話…


◀啊～，不知道會被吸到哪裡去！


▶嗯，終於升天了！接著會無法操縱…

任何一個任務都行選擇迷你直升機開始遊戲。將機體的速度設在約250 公里，上昇到海拔500公尺。接著上昇到630 公尺（這時不需要維持速度）。這時將３Ｄ搖桿向上倒，不知為何機體會倒退加速到999 公里，高度上昇到9999公尺。

C 飛行俱樂部64
瞬間移動橫越大陸

以火箭腰帶在小雕像關一口氣橫越大陸的瞬間移動點發現了。在A証等級（小雕像）的任何任務皆可。只要進入右邊照片中的地點即可。不過，與任務並沒什麼關係。其一比較接近加油站，其二接近鳥星，就是這麼回事。

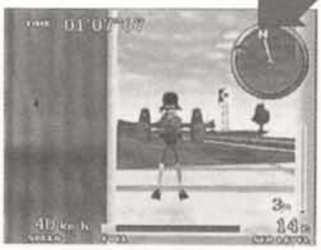
●其一●

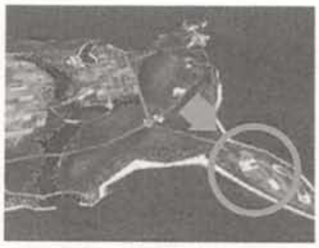
▼在位於最西北方的市鎮的倉庫有移動點。



▼進入倉庫裡面，然後再出來的話…




▲竟然從不同的地方出來了。


▲出現在位於東南方市鎮的倉庫裡。

●其二●

▼在西側海岸邊有飛行場的市鎮大樓為地點。



▼由大樓的南方進入由北方出來之後…




▲漂亮的移動。馬上旁邊就有著鳥星。


▲移動地點為東海岸的紐約。在公園旁邊喔。

B

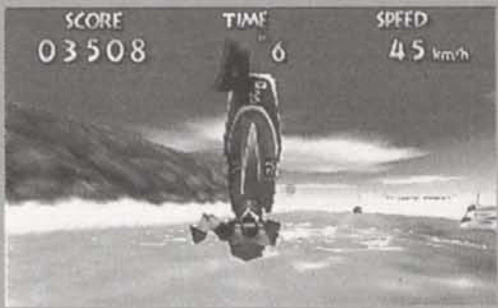
水上摩托車64

簡單的獲得高得點

這裡介紹在得分競賽中簡單獲得超高得點的密技。首先由任何地方開始得分競賽遊戲。在到達能夠表現跳躍演技的地方（跳躍台或是能表演跳躍技的高波浪）時使用翻轉技。接著在著水之前按開始鈕進入暫停狀態。解除暫停後演技的點數沒有計算的話就成功了。在站立狀況下使出前滾翻、跳躍演技的話，得數就會一口氣加算下去。最有效率的高得分獲得法，是在一次跳躍演技之後，在終點之前不要使用跳躍技或前滾翻，然後連續使用其他的技巧（倒立等等）一直到終點。



▲在到達跳躍台之前先以普通的演技來賺取點數。



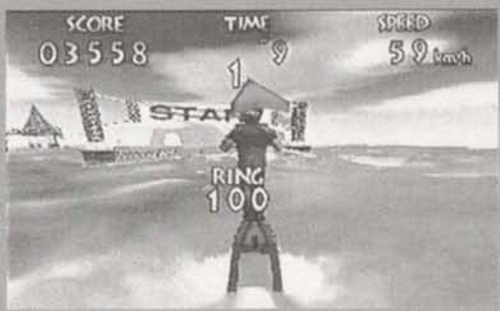
▲之後到終點之前不要使用跳躍演技，高得點的雙迴旋技較好。



▲在著水之前按開始鈕來暫停。多試個幾次一定能成功的。



▲到達終點。注意看點數！很厲害吧。雖然這也是裡技。



▲之後在終點前盡量使用演技、（前滾翻、跳躍演技之外）來賺取點數。



▲解除暫停後點數沒加算的話就成功。點數加算的話就失敗了。

C

水上摩托車64

在陸地上前滾翻

其實在陸地上速度夠快的話，也能夠做跳躍翻滾動作。尤其是在寒流的冰上更是愛怎麼轉就怎麼轉。



▲取代跳躍台來使用也OK。



▼在冰上簡單的就能成功。



▲點數也加算下去了。這樣子就沒問題！

在別人家打擾一下

由南洋島只有在第1週能夠跳躍的跳台上，向建在橋上的小屋內部瞄瞄看。竟然可以看見內部的模樣。沒想到連這種地方都仔細的做了。



◀跳躍加上潛水！



▶抱歉囉，打擾一下下。

C

水上摩托車64

難易度增加



在冠軍杯模式的熟練級過關之後就會出現逆向的路線！

改變選手的顏色





在選手的選擇畫面時，將搖桿往上按住之後再選擇，就能選擇顏色不同的選手喔。

B 水上摩托車64

遇見海豚、殺人鯨、企鵝

●小海豚●

在冠軍杯的暖身運動時遇見的海豚。在環繞的時候海豚有時會出現有時又會不見。



▲這是普通的海豚。

●海豚（大）

冠軍杯的暖身運動連續做20回看看吧。竟然出現了大海豚。雖然覺得有些麻煩。



▲出現了大的海豚。

●殺人鯨●

在冠軍杯時，合計點數在35點以上時就會前進到南洋島。難易度在任何模式都ＯＫ。



▲也有小的殺人鯨。

●企鵝●

冠軍杯的熟練級直到キャッスルシティー的所有比賽全部以第１名通過。於是在下次的寒波中會遇見企鵝。



▲在前方看到的…是企鵝！

B 飛行俱樂部64

取代機械改騎海豚

在得分競賽的海豚公園中使用所有的演技。通過終點時聽到海豚的叫聲就成功了。接著由冠軍杯的暖身運動開始遊戲，在選擇機械時將搖桿往下壓住再選擇機械就ＯＫ了。



▲所有的演技都要表現。翻轉左右兩邊都要。

▼這時聽到海豚叫聲的話就成功了。





▲在選擇機械的時候將搖桿往下按再選擇。

▼騎著海豚。性能與機械一模一樣。



C 水上摩托車64

幽靈泥沼 路線稍微短了些

在幽靈泥沼的蝙蝠屋中發現了能稍微縮短道路的場所。場所是在進入蝙蝠屋之後，朝箭頭相反的方向向左轉。避開損壞的地板右側向前走，會比依照箭頭指示繞一大圈稍微來的快一些。在時間競賽的時候，或是要爭取那１秒的時候有效。注意別掉到地板底下囉。



▲往箭頭的相反方向。不要去繞那麼大一圈。

▼知道正朝著箭頭的反方向前進嗎？沒發覺吧！





▲這種時候就按Ｒ鈕跳躍。感謝Ｒ鈕的存在吧！

▼著地後馬上向左。一不留神就會撞上牆壁唷！





▲其實也能通往蝙蝠的箱子後面。

A 飛輪瑪俐歐64

瑪俐歐環形賽車道最短路線

在任天堂公認跑道的「瑪俐歐環形賽車道」中，竟然１周只要約18秒左右，簡直是發現了驚天動地的技巧。首先用輕量級的車子（推薦菇奴）以時間競賽開始。接著在下面照片中的上坡途中保持滑行，使用迷你加速器爬過山坡。接著使用衝刺香菇來翻過山，取得捷徑的最短距離，在正規跑道的邊緣時按Ｒ鈕跳躍！於是飛過遮蓋在在比賽場中央附近的紅磚牆而到達隧道附近的捷徑。不過要注意失敗的話可是會落水的喔。



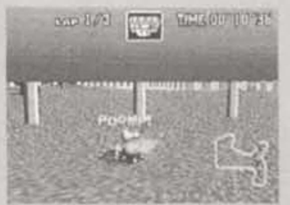
▲折返的話就使用衝刺香菇來爬上去。



▲在紅磚的道路邊緣做跳躍。



▲順利的話就能在一瞬間穿過牆壁…



▲漂亮！之後只要回到跑道（別走錯方向喔！）。



▲使用迷你加速器一口氣爬過小山。



這就是路線圖！



▲任天堂幽靈還在很後面的地方。



▲保持滑行，朝山的方向前進。

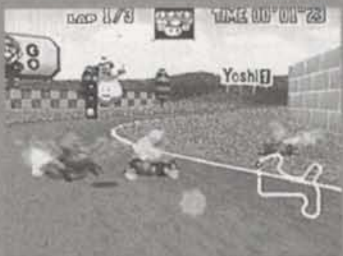


▲一周只要這樣的時間！跑３圈只要１分鐘。

C 飛輪瑪俐歐64

任天堂幽靈出現！

在時間競賽的「路易環形賽車道」「瑪俐歐環形賽車道」「碧姬環形賽車道」３個環形賽車道中在規定時間到達時，隱藏的任天堂幽靈就會登場。



▲首先以在下面記載的的規定時間到達為目標。

●幽靈出現時間●

路易環形賽車道	1’52″00
瑪俐歐環形賽車道	1’30″00
碧琪環形賽車道	2’40″00

C 飛輪瑪俐歐64

在這種地方有水池!?

在瑪俐歐環形賽車道的隧道左下的入口處慢慢倒車看看。不知為何會掉進池裡。





▲總而言之慢慢的倒車。車體後面的白色部份應該相當容易看清楚。



▲抄捷徑失敗的話就會這樣。在牆壁上看著車子咕嚕咕嚕的泡水。

B 飛輪瑪俐歐64 能穿越牆壁喔！

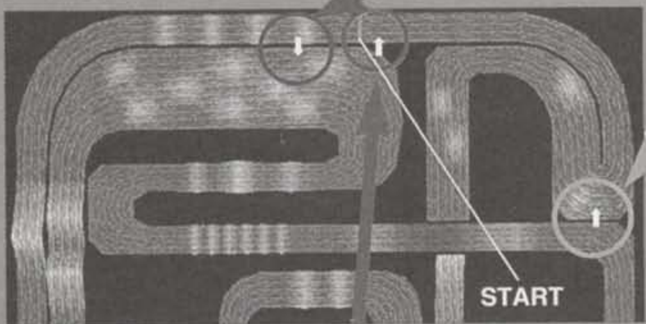
首先是在開始之後連續爬過小山，縮短約30秒的大捷徑。這個捷徑並不需要用到「衝刺」。或者說，不衝刺比較容易做到。利用的地形，是距離起跑線最近的面前的小山。對準在小山頂稍微前面一點的左側牆壁，垂直的撞下去。然後在撞到牆壁的瞬間按R鈕跳躍。於是，就能夠穿越牆壁囉。


◀火箭起跑的進入角度。不衝刺時以大迴轉來成為直角。


▶盡量成為直角的撞下去。在那一瞬間用R跳躍。


◀在跳躍的時候將搖桿朝左上方也不錯。


▶著地之後，就要開始考慮下一次的的路線了。



B 飛輪瑪俐歐64 超特級捷徑密技

這是一口氣進入最後一圈的捷徑。算是下面「超特級捷徑密技」的練習，先試試看吧。看著跑道的地圖應該就能理解吧！重點在於向右彎。首先順著道路轉彎，在第２張照片的地方做U字迴轉。接著再以某種程度的速度，而且是直角的朝箭頭的方向撞過去。到牆壁面前當然是按R鈕跳躍。這樣子就OK啦。


▲首先順著道路向右轉。不要跑的太過頭了。



▼緊急煞車加上U字迴轉。速度並不那麼重要。


▲一下子就到最後一圈。對戰的時候也挺好用的。


▲問題在於時間。時間夠的話就沒問題。

A 飛輪瑪俐歐64 一圈１０秒以內？！

這是屬於上級者用的究極捷徑。將左上方的密技組合進來之後，壞利歐運動場１周的時間居然「在10秒以內」。在開始之後以捷徑進入廣大的崎嶇地帶，就這樣由終點線之前跳了出來。在廣大的崎嶇地帶進行時能看見左側終點線附近的薄牆壁，按R鈕跳過去。




◀在起跑地點之後的捷徑著地。調整目標的方向。


◀一邊調節角度一邊撞上去。在撞上的瞬間按R鈕。




▶以終點線旗子的右邊為目標地點。不需要使用香菇。


▶順利的話就能像這樣的跳過去！開始之後馬上就到終點。

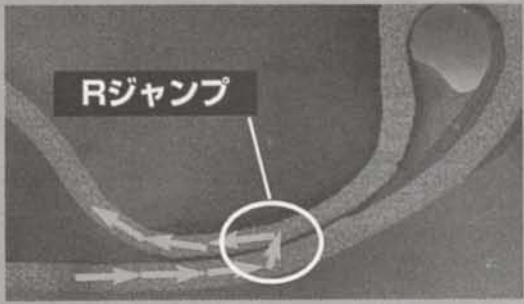
▲嚇死人的捷徑！１周居然不到10秒。


◀▲向終點線左邊跳毫無意義，回到牆壁上再加油吧！

A 飛輪瑪俐歐6 4

巧克力山　飛越過石壁

在巧克力山地圖上的位置（跑道左側為石壁的地方）能越過石壁到達上面的跑道。這個技巧的基本是助跑之後在撞上石壁的時候做R跳躍。成功的時間是在撞牆之前做R跳躍。如果還是不行的話可以從跑道右側用香菇對石壁垂直衝刺，再用R跳躍就能順利成功。





▲儘可能的一邊加速一邊小心朝石壁衝刺。

▼在撞上之前做R跳躍。時間很重要。意外的是成功率很高。



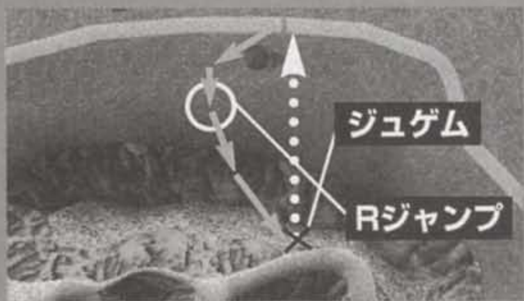


▲成功之後方向盤向左。弄錯的話就會變成逆向行駛。

B 飛輪瑪俐歐6 4

耀西溪谷　一周只要約10秒！？

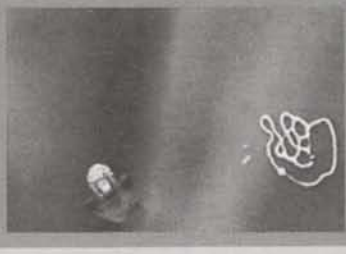
耀西溪谷一周只要10秒的秘技被發現囉！首先，在開始時以火箭式起跑並將方向盤向左。接著在山坡前使用衝刺香菇與R跳躍。就這樣跨過柵欄，進入起跑線後方的山崖的話就成功了。當車子通過起跑線的時候，就會變成第2周了。





▲起跑點左邊的山坡。用香菇衝刺和R跳躍。

▼朝向比起跑點的延長線還後面的牆壁撞去。





▲順利的話，就能在掉下來的同時進入下一圈。

C J計劃2

挖掘質子礦石

在質子採掘場中能挖掘質子礦石的地方被發現了。場所在質子採掘場的地下4樓。從先最初的T字路口向右前進，接下來的轉角向左前進。過了獨木橋之後向右邊前進會有3隻蝙蝠。只要用鎬將蝙蝠處理掉的話，就能夠挖出許多的質子礦石。雖然同樣的地方每次都能挖出來，不過慢慢的改變挖掘地點才是竅門。努力的不停挖下去就能存不少錢喔。



▲往質子採掘場的地下4樓去。

▶在最初的岔路向右轉



◀下一個轉角向左彎。



▼打倒蝙蝠之後就能夠挖掘大量的礦石。

▼渡過獨木橋。





親愛的讀者！米編輯把耳朵洗乾淨了！

您對電玩GOAL有話要說嗎？還是您有各式各樣的問題要發問？歡迎隨時吐槽、用力批評，在這裡言論絕對自由，人權絕對受保障，負責處理問卷的大砲輝，絕對不會看了不爽就丟到垃圾筒裡。(只會拿來擦屁屁·哈）

《讀者耍嘴皮專區》

對折線

117　台北市文山區
三福街69-1號1樓

請貼3.5元
郵票

廣告回信

電玩GOAL雜誌　收

讀者姓名＿＿＿＿＿＿＿＿□男□女

地址＿＿＿＿＿＿＿＿

電話＿＿＿＿＿＿＿＿年齡＿＿＿＿

學歷　□中學以上□高中／職□大專□大學以上
職業　□學生□軍公教□資訊業□自由業□服務業

電玩GOGO讀者專用回函

◎消費習慣普查

☆目前擁有的主機是	□PS □SS □SFC □N.G-CD □PCFX □N-64 □個人電腦
☆最近預定購買的主機是	□PS □SS □SFC □N.G-CD □PCFX □N-64 □個人電腦
1您購買軟體的習慣	□只買台卡 □只買原版軟體 □挑著買
2每個月花費在電玩的消費金額大約是	□1千元以上 □2千元以上 □3千元以上 □4千元以上 □上萬元
3您比較偏好哪一類的遊戲	□RPG □ACT □STG □SLG □SPG □AVG □PZG □ETC □TAB □RAC □都玩不挑食
4每天玩遊樂器的時間大約是	□1小時 □2小時 □3小時 □4小時 □5小時以上
5選購軟體的依據	□雜誌介紹評論 □老闆推薦 □遊戲類別 □價格 □原作廠商名氣 □其他
6除了電玩GOGO之外，您還有閱讀哪些相關電玩雜誌	□電視遊樂雜誌 □電視遊樂報導 □電玩族 □疾風快報 □進口日文原書
7對於攻略本的需求程度	□非常需要 □只有文字遊戲才需要 □用不到
8如果未來本刊開辦電玩精品郵購，您最希望本刊引進哪些精品	□電玩音樂CD □電玩貼紙 □電玩海報 □T恤、夾克 □電玩背包 □電玩娃娃 □其他＿＿＿＿
9請對本期內容中挑選出三個您認爲最滿意	□電玩整點新聞 □發售軟體精選區 □AV測試班 □大戰略ＳＳ３兵團作戰推演 □當月軟體評論 □１９９７ＧＡＭＥ－ＳＨＯＷ報導 □電玩狂想曲 □砲砲俱樂部 □金手指特區 □秘技大補帖 □新卡發車時刻表 □電網路嘻遊記 □跳蚤市場 □矚目新軟體特區
10您在看完本期雜誌後還會借給多少人閱讀	□不外借 □2人以上 □3人以上 □4人以上 □5人以上

NINTENDO-64小百科 【發售中週邊配件一覽】PART2

◎N64卡匣保護盒

日幣定價／各300圓
（折合台幣約90－100元）

由於N64的遊戲卡匣外盒主要是採用紙盒包裝，因此不論是攜帶或是收藏都相當的不方便，基於CD都有所謂的攜帶保存盒，基於對N64軟體的愛護，應該也需要的類似週邊來收藏。這款價優物美的週邊除了準備有四種顏色可供選擇外，更附有連結配件可讓您在數量多組合成架，相當地實用。



◎N64主機置放架

日幣定價／3980圓
（折合台幣約1100－

就好比專業音響組合設計出專用的視聽組合架，好避免主機、線材凌亂的困擾，這項產品可以提供您N64主機和卡匣一個安穩的窩，愛護主機請就從現在開始，別讓寶貝主機隨地亂跑囉～



◎N64保護收

日幣定價／3800圓
（折合台幣約1100－1200元）

和上述的週邊在功能上都差不多，從主機到卡匣都可以收藏進來，同時下方有附有四個轉輪，方便您的使用。



◎N64攜帶背袋

日幣定價／1980圓
（折合台幣約650－750元）

印有大大、帥帥的N64商標字樣，這件寶貝除了主要適合到朋友家、出外時可以拿來裝N64主機、卡匣之外（甚至裝其他的主機也可以），平常時上班、上課甚至上街揹著這口袋子不僅拉風還很臭屁。在電玩的世界裡，一件印有主機商標的袋子可能比皮爾卡登、鱷魚的皮件更值錢、更稀罕唷～



◎N64攜帶箱

日幣定價／2500圓
（折合台幣約850－1000元）

記得以前超任也有類似的硬梆梆攜帶盒，這款配件的外盒由於採用了塑膠材質，絕對不怕摔不怕丟，因此對於主機與卡匣的保護更上層樓。這個攜帶箱的容量主要可以收納主機一部、手把一隻以及卡匣六款，就實用性而言挺不賴的。



◎瑪俐歐64原聲配音CD

日幣定價／1980圓
（折合台幣約650－700元）

喜歡瑪俐歐64的配樂與背景音樂？只是每次還得把遊戲拿來體驗一次才能聽到這些配樂。因此這張電玩原聲帶收錄了瑪俐歐64中的所有主題音樂與配樂，適合癡狂的您用心收藏、細細聆聽。



◎瑪俐歐64攻略錄影帶

日幣定價／2500圓
（折合台幣約850－950元）

瑪俐歐64的遊戲世界錯綜複雜、攻略技巧的招式又是百百種，一般的攻略本礙於平面想要清楚表現似乎有點困難，因此這款以實際攻略流程作爲內容的錄影帶，會帶領您一一解開120顆星星的謎題。



◎J計畫2原聲配樂CD

日幣定價／2800圓
（折合台幣約900－1000元）

事實上，由ENIX所推出的『J計畫2』，在內容配樂上的演出絕對不比畫面遜色，在這款原聲CD裡收錄了遊戲中所有的配樂合計40首之多。同時也附有特別的機能，能夠讓您在WIN95的環境下試用該款遊戲的螢幕保護程式體驗版，很有趣哦！





實況パワフルプロ野球4

PAWAFURU PUROYAKYU 4

實況野球4

●發售日期　1997／3／14
●日幣定價　￥8900
●對應週邊　記憶卡
●製造廠商　柯拿米
●遊戲容量　96M
●遊戲類別　SPG
●遊戲人數　1—2人

趣味橫生！經典棒球大作

在64版的實況野球其最大的賣點應該就是它美觀的畫面了。此外，在電腦計算的時候速度上也會較以往的版本為快，電腦玩者的智力也會比起以往還要聰明。一成不變的投球方式已經沒有辦法用來應付現在的電腦打者了。除此之外，在這次的版本之中還會有許多其他的變化。





將最新的球場資料用多邊形來繪製

如同名稱所代表的意思一樣，在這裡面也可以看到在今年才啟用的大阪巨蛋球場，景觀之美不是其他遊戲中的畫面所可以匹敵的。



▶這個就是話題中的大阪巨蛋球場，外觀相當地漂亮。



◀在開場的時候也可以看到其內部結構，這個是福岡巨蛋。

裡面也有新的模式

在遊戲中可以讓玩者欣賞以完成比賽的重播模式這次也有追加兩種。對於想看的比賽可以隨時都再次欣賞當時激烈的戰況。



▶在比賽中按下了暫停之後就可以隨時選擇重播了。



◀在比賽途中也可以查閱自己和敵方的選手資料。

遊戲性也是出類拔萃

這個系列所想要追求的主要還是高度的遊戲性。如果能夠掌握好3D搖桿的使用技巧的話一定可以嘗到在以往的棒球遊戲中所無法體會的樂趣的。



▶在各種效果上也都可以看到有追加的部份。



◀裡面可以看到落合被安排在日本火腿隊的四棒位置上。



●Z鈕
同L鈕

●開始鈕　無作用

●ＬＲ鈕　L鈕／暫停

●C鈕
打擊時／◀盜壘／▶回壘／▼撲壘
守備時／配合Ｒ鈕牽制傳球／▼撲球或跳接

●ＡＢ鈕
■A鈕：打擊時／揮棒守備時／投球
■B鈕：無作用

●3D微動旋鈕
打擊時／(1)打者位置移動(2)打擊游標移動
守備時／(1)球種(2)球速(3)投手位置移動選擇

NINTENDO 64
操作使用方法

八項重要的選單

對戰

想要和朋友或是電腦對戰的話就要利用到這邊。訓練自己的技術最佳的方法應該還是透過實戰吧。



◀在這邊的選項可以自由設定，也可以和電腦對戰。

錦標賽

在這邊收錄了有在一個球季中進行135場比賽的錦標賽模式。在整個球季中的整個資料也都會有詳細的表示。



◀裡面也可以看到本月份最有價值球員的表示。也可以試著和其他選手爭奪三冠王。

培養

在這邊可以自己創造新的選手，並將其育成。一共可以造出20個投手，一般選手32個。遊戲的進行上是兼採有模擬和冒險遊戲的成份。



◀可以創造出屬於玩者自己一個人的球隊，應該會很受歡迎吧。

聯盟

在這邊可以不論實際上的所屬聯盟隨意挑出六隊進行比賽。當然也可以自己進行隊伍的調整工作。



◀在這邊也可以進行混合隊伍的135戰模式。如此一來也才能決定出真正的王者。

資料交換

在這邊可以將自己所造出的選手資料移到別的記憶卡裡面，或是讓其表示出所代表的密碼來。



◀可以對個自選手或是整個隊伍的資料進行移動，包含調整之後的隊伍。

調節

在這邊可以選擇和調配所有的選手，其中也包含了自己所創作的選手資料。最多可以在此編成14個隊伍。



◀如此一來就可以編成最強的隊伍了，混合所有的選手組成超級明星隊。

合宿

打擊練習

除了各別的打擊練習之外還有跑壘的練習和總合打擊練習等模式。



投球練習

基本上是各自的投球練習，不過也有守備練習和總合守備等項目。



跑壘	在球場上自由練習，也可以練習急停和回壘等技巧。
守備	可以在設定強度和高度之後練習各種姿勢下的接球動作。
總合攻擊	可以專門練習打擊，因為不需要換下一棒所以可以一直打。
總合守備	這邊只有投球和防守，可以在這邊測試守備位置是否理想。

音效

可以設定遊戲之中的聲音，不過最好還是使用內定推薦的組合。



隨著包裝附送記憶卡

為了保存資料所需要的記憶卡會在包裝內有送。如此一來就有足夠的空間儲存外還可以製作備份。





ドラえもん のびたと 3つの精靈石

小叮噹

●發售日期 1997／3／28
●日幣定價 ￥7980
●對應週邊 內含電池記憶
●製造廠商 Ａ樸克
●遊戲容量 64M
●遊戲類別 ACT
●遊戲人數 1—4人

小叮噹在64上顯身手

這一次虎衛門（小叮噹）與伸太（大雄）他們的冒險舞台是妖精界。用３Ｄ立體繪製的小叮噹、伸太（大雄）、武（技安）、脛夫（阿福）、靜香（宜靜）５個人，為了守護和平，在妖精界勇敢地擊退了邪惡的魔王。（以下文中譯名）


▲我就是技安，孩子們的王。啦～啦～啦～。


▲大雄，只有拿槍的時候才帥得起來。

▼小叮噹果然還是要吃銅鑼燒來恢復？


各角色使用起來也都不同

小叮噹他們五個人，就原作上看來本來就具有不同的特性與擅長的事。只要把握住這一點，在不同的情況下用不同角色發揮他們所長，這樣破關的捷徑不就近在眼前了嗎？在此分析他們五人的各項能力，要藉此好好地研究出活用的策略。以及，能力值◎（最高）▶Ｏ▶△▶×（最低）。但是這只是參考，並非任天堂公布的數值。



虎衛門

攻擊△　殺傷力○　跳躍△

能力方面很平均，行動卻不敏捷。由於空氣砲無法連射，最好不要常常使用。不能使用四度空間口袋果然會困難重重吧！


▲空氣砲的速度快，攻擊命中容易。



野比伸太

攻擊○　殺傷力△　跳躍○

衝擊波手槍可以連射，在對頭目戰時特別實用。但是由於防禦力很差的關係，最好要注意不要靠敵人太近。適遠距離戰。


▲手槍對於嬌小的敵人是發揮不了什麼作用的。



源　靜香

攻擊×　殺傷力×　跳躍○

既是女孩子攻擊力自然就不高，在戰鬥上較不利。但是在移動與跳躍方面十分敏捷，在地圖攻略時是不可或缺的人物。


▲到高的地方觀察就交給宜靜了！



骨川脛夫

攻擊◎　殺傷力△　跳躍△

腳底抹油且速度很快的阿福，很令人意外地攻擊力最強。防禦力也還不錯，可說是適合作戰的角色與適合作掩護角色。


▲棒球手套攻擊面寬，沒直接碰到敵人也可以。



剛田　武

攻擊○　殺傷力◎　跳躍×

在防禦力上非常優越，但在攻擊力上卻沒想像中強。在頭目戰或對雜魚般的小嘍囉都非常在行。弱點是行動遲緩。


▲往上的攻擊力強。會飛的敵人就拜託他了。

NINTENDO 64 操作使用方法

●Ｚ鈕
地上／趴伏，配合3D微動旋轉鈕可前進
水中／快速下沈

●開始鈕　暫停
●ＬＲ鈕　（Ｌ鈕無作用）

●Ｃ鈕
▲／視點拉近，▼視點拉遠
▶／以角色為中心，視點向右回轉，◀以角色為中心，視點向左回轉



●ＡＢ鈕
■Ａ鈕：・地上／跳躍・水中／划水、上昇・水上交通工具／加速
■Ｂ鈕：・通常／攻擊・水上交通工具／減速

●3D微動旋鈕　角色操縱移動



THE EARTH

大地的世界

首先是要習慣操作方式

在最初的世界之中難度還不太高，在破關後所需的道具就應該湊齊了。可以往海洋世界前進取得道具是破關的重點。

到大地世界為止破關的最短路程

STAGE1	STAGE2	STAGE5	STAGE3	STAGE4
在精靈石拿到手之後，再玩一次就能拿到冠軍之球了。	在破關後，就可以取得彈力軟管，到海洋世界就沒問題了。	拿到縮小燈之後，就可以到第3關去把擋路的石頭變小。	拿到精靈石後，拿穿透鐵環放在城門上就能穿過去往第四關。	與大地王說話，精靈石就會復活。要注意一下前幾關有沒有漏拿了東西。

大地的精靈石復活

以小叮噹的四度空間袋為基礎的世界攻略

STAGE 1

秘密道具	精靈石
	空氣砲
	冠軍球
	桃太郎的飯糰
	神奇手錶

以草原為舞台的關卡，也有會移動來移動去的立足點陷阱。由於是最初的關卡，陷阱還不那麼折騰人，有失誤掉下去的話，也還不會受傷害。首先，在這裡的主要目的就是要先讓玩家熟悉基本戰鬥、操作的方法。還有，在這關會拿到小叮噹與阿福的武器。

●故意掉下去也平安



▲非常小心不要有失誤地通過細小的橋面，下面有神奇錶。

●從土裡賺鈴噹



▲在過橋之前會出現許多鈴噹的地方，在這一直打倒敵人的話會加一隻喲。

STAGE 3

秘密道具	精靈石
	手榴彈
	穿透鐵環

舞台由草原換到了溪谷地帶。在這裡最重要的事情就是將門打開的難題。參考下面提出的要點，好好確認按鍵的種類。木頭上的威嚇手榴彈，水中的穿透鐵環也別忽略了。

●打開最裡門的方法





◀3個按鈕中，星型以外的全按就能通過了。

●有一個立足點



◀在行進中停止就能看見橫的立足點了。

●無視企鵝的存在



◀精靈石前的敵人沒打倒沒關係。

STAGE 2

秘密道具	精靈石
	衝擊波手槍
	除災符
	彈力軟管

與第一個舞台同樣是在草原上的關卡，但是到這裡就開始有會令人受傷的紅色河流了。要是不小心掉進去的話，可會損不少血的，跳的時候一定要注意。這一關在看到逃走的大老鼠時就完成任務了。

●秘密武器在危險地帶



◀在傷害人的河往深處前進有除災之符。

●破關後與老鼠



◀不論對他講幾次話也要拿到衝擊波手槍。

●打開柵欄？





◀首先往巢穴的附近與妖精對話就是完成條件。

STAGE 4

秘	回聲山

大地世界的最後一站就是火山城。在這關一腳踏進溶岩之中的話會受到很大的傷害，如果在裡面移動還會受到連續的傷害，甚至會連命都賠上了，非常危險。因此在對上頭目戰時，可說是不輕鬆的一仗啊！

●要小心陷阱





◀寶箱要先踏來看比較安全。

●有門房



◀打倒這一個傢伙附近的牆壁就會打開。

●火山打不倒



◀打倒後面的牆壁打開要小心陷阱。



海洋

辛苦的頭目戰

海洋世界的最短破關流程

STAGE2	STAGE5	STAGE6	STAGE7	STAGE8
遇見老鼠，拿到彈力軟管的話就能往第5關去了。	拿到時光布之後，使用水中小車就能往第6關去。	得到一次勝利就能往第7關前進，精靈石在勝利兩次後可望入手。	幫助船底的妖精之後，會拿到適應燈就可以往第8關移動。	打倒大桑塔之後救出海洋王。沒有碎片的時候就要拿到再來。

海洋的精靈石復活

STAGE 5

秘密道具	
	精靈石
	感動麥克風
	時間包巾
	縮小燈

往海底洞窟勇敢前進，會通到一個大湖。這裡不但廣大而且相似地形甚多，非常容易迷路。在這裡可以拿到很多的重要道具，因此一定要有毅力地好好游。在大地世界破關之前，還可以回到取得縮小燈的時間點。

●首先與妖精說話



▲首先，要找出湖底的妖精。靠著崖邊，在外側游泳就很容易看見了。這個妖精會提供破關的線索。

●還有別的妖精





◀聽到線索後，還有別的地方有妖精出現。

STAGE 6

秘密道具	
	精靈石
	升級液
	深海霜
	?

在這裡操作水中小車，有1對1的魚雷賽車遊戲。第一回可以輕鬆獲勝，之後難度會越來越高。這個賽車最要注意的事就是碰到崖邊。在此時輸了的話就不太妙了。一但碰到岸邊，速度就會下降。所以一定要確實的拿取致勝的道具。

●對3兄弟勝利





◀打倒弟弟後，哥哥就登場了。各持不同道具。

●等級提昇液很重要



◀要拿掉在路上的道具，加速跑快一點啊！

●在最後的轉彎要小心



◀不早一點切方向盤，這個轉彎會來不及就掉下去了。

STAGE 7

秘密道具	
	精靈石
	適應燈
	傑克豆
	?

幽靈船上熊熊的紅色火燄是本關的重頭戲。往火苗的地方前進，就會遭遇本關卡的大頭目卡普天凱可茲。不依順序一一破解陷阱的話是破不了關的。要聽清楚海底妖精的話就不會迷路，不知往哪去了。

●到頭目的地方去還有這個陷阱！









▲這個關卡最具代表性的陷阱一共4個。好好聽清楚妖精的話。破關已在眼前了。

STAGE 8

秘	?

海底城之戰是在第8關，道具可以從頭目身上拿到，這樣就不會很困難了。海洋的鑰匙拿到手之後，繼續往深處前進。如果誤觸陷阱就會回到起點去，要小心免得浪費時間。

●書本堆積成的立足點



▲就這樣跳過有書的地方，落點是書所堆成的地方。右邊深處就是放有海洋鑰匙的寶箱。

●走的地方要注意



▲好好看看腳下，常會出現有洞的地方。一不小心的話就會掉到下面那就前功盡棄了。



THE SKY 天空

步步為營小心翼翼

在天空世界的關卡流程

STAGE7	STAGE9	STAGE10	STAGE11	STAGE12
拿到該拿的道具後就可以往第2關的入口去了。也有一些奇怪的地方要小心。	要進到下一個關卡，一些道具是必要的。阿福的標誌就是線索。	只是單純破了關的話是無法再往前進的。再想想到目前為止的模式是什麼！	看見妖精的話就要跟它講話。精靈石也不可以忘記拿了喲！	破關到這兒，精靈石就會回復原來的樣子。接下來就前往魔王那裡去吧！

天空的精靈石復活

STAGE 9

秘密道具	
	精靈石
	?
	?
	?

具空中花園風格的關卡，立足點變小是必然的，也就是踏出路線以外的地方一定死亡旳。這是所有舞台中最難的一關。也是驗收你到目前為止領悟出所有操作技巧的時刻。先別管敵人，確實地想清楚移動的路線。視點切換也很重要。

●咚咚的跳躍移動



▲移動地板會跑來跑去不固定。以這張圖來說就是要由上下移動的地方跳到右側去。由枝狀部份跳到地面上這樣較會有落腳點。

●地板看起來怪怪的





▲怎麼掉下去都是不同的地板，這是什麼樣陷阱啊！

STAGE 10

秘	
	精靈石
	?

在這一關將乘著怪鳥洛克進到狂風之中。由於無法預測龍捲風所以沒有地圖攻略可用。敵人的攻擊應該不難閃躲，小心自己不要出現可笑的失誤就是最重要的了。

●敵人是不死身？



▲常常可以看見敵人編組攻擊而來。

●要拿精靈石的話



▲精靈石拿到手之後，光是這棟還是無法前進的。

STAGE 11

秘密道具	
	精靈石
	?
	?
	?

這個關卡常常在立足點附近有著險象環生的畫面。非常寬廣的場地上下移動視點的地方也多，很容易迷路。利用視點切替，仔細看清楚，往上或周圍的地形，都記清楚全貌後再前進比較好。有沒有人已經忘了要好好善用Z鈕下降了呢？

●善用學會的技巧



▲冠軍球要怎麼用呢？真是傷腦筋！

●小心月亮上面



▲往上看！好像有什麼在上面哩！

●移動前先想清楚



▲怪物的動作時間很短，一下子就想跑過去是不可以的。

●為何這兒有貓頭鷹？



▲打倒月亮上的敵人似乎會出現什麼好事的樣子………。

STAGE 12

秘	
	?
	?

天空城。這裡就是是可羅娜的父親當國王的天空城。這一關最難的地方就是要在城牆上移動後會出現在面前的機關地板。在這裡選擇較有利的宜靜來過十分的重要。這裡過的話就很接近魔王了。

●移動地板 1



▲慢慢移動好跳上下一個移動地板。

●移動地板 2



▲善用各種不同的視點，破關就不難了。

●城壁的下面是！?





▲在天空城的某處有妖精被困在那，免不了要聽它吐吐苦水的。



ヒューマン・グランプリサ

HUMAN GRAND PRIX

休曼賽車

●發售日期　1997／3／28
●日幣定價　¥9800
●對應週邊　記憶卡
●製造廠商　休曼
●遊戲容量　64M
●遊戲類別　RAC
●遊戲人數　1人

在N64上登場的賽車遊戲最高峰之作品

除了追求擬真和遊戲性之外，在這裡也還包含了只有在N64上才能做到的機能。除了使用3D搖桿時微妙的操縱性之外，利用多邊形所描繪出來的機體和賽場也才能把F1的情形真實地重現出來。如此便可以體會到以往所不可能感受到的令人興奮的世界。

▼在下雨的表現上也可以做到像這個樣子，在遠方景色的表現上更是逼真。





▲雖然賽車手的部份不是採用真實人名，不過可以修改其名稱。

POINT 1　將以往的最大特色－詳盡的各種設定再次強化

這個系列之中很重要的特色之一就是可以自己改變各項相關的設定，裡面可以變動的主要選項部份有以下數點。



▲在上面的各個圖示表示出了可以調整的設定，有很多種項目。

駕控

可以在四種不同的系統之中選擇，方向盤的重量也被分為七項。

懸吊系統

在這邊如果把懸吊調軟的話轉向就會比較容易，若調硬點，在直線道時速度會較快。

輪胎

可以選擇是否要換用雨胎，在正常胎部份也分有四種不同的硬度。

擾流翼

在這邊也是相當重要的一項設定，就算只有調了一個等級對機體的影響也很明顯。

煞車

可以將煞車機構作七個階段的調整，有時要視比賽的場地來這邊做些調整。

燃料

決定在出發的時候所要攜帶的燃料量，因為重量上的差異也會導致行走性能的不同。

POINT 2　可以使用三種形態來操控

玩者可以從三種不同的操縱方式中，選擇自己適合的。不過一般最好還是用右手型的操縱法。



NINTENDO 64 操作使用方法



●Z鈕：手排時退檔

●開始鈕：遊戲開始／暫停

●ＬＲ鈕：（Ｒ鈕無作用）

●C鈕：視點切換

●ＡＢ鈕
■Ａ鈕：加速
■Ｂ鈕：減速／剎車

●3D微動旋鈕：車輛的移動操縱

POINT 3 利用多邊形所畫出來的車體以及跑道

在這邊因為所有的車體和賽場等物都是用多邊形所繪製的，因此在整體的感覺上要和以前的版本大不相同。在真實度上不是以往在超任時的遊戲畫面所能夠相比的，讓玩者能夠感覺到好像是真的到了比賽場參賽中一樣。

車體





裡面所出場的車體會因隊伍不同而有不同的外觀及塗裝。在遊戲中也可以看到畫面上把這些特殊景觀都完全交待出來了。

賽場

在裡面可以看到在摩那哥賽場邊的建築和義大利賽場上熱情的衆多觀衆等特色。以多邊形所畫的景物在迫力上就是不一樣。



▲摩那哥ＧＰ



◀義大利ＧＰ

因為是用多邊形繪製，所以可以變更視點

因為是使用多邊形，所以可以任意切換視點。視點一共分成五段玩者可以自己選用最喜歡的一個模式。在駕駛艙視野時的迫力是最棒的。



POINT 4 共有七種模式讓所有的玩者滿意



以往的「全球GP賽」、「對戰」和「計時模式」三種遊戲模式還是仍然健在。另外還有新追加「改名」模式可以自由變更出場的選手和車體的名字。另外在「契約」項下也可以轉移選手所屬團體以及技師和車體的分派等。對喜歡重視細節的人應該是很合意的。

全球ＧＰ賽

在這模式下一共要參加16場比賽，最後以世界冠軍為目標。裡面的比賽最多時會一次有22輛車參賽，迫力上應該是絕對足夠的。在比賽中也要考慮到像是輪胎的損耗以及天候變化等的諸多因素，並以自己的技術加以因應及克服。可以感受到真實F1賽車手的處境。



▲在進入維修區時也可以對旁邊的人加以指示。



▲最重要的還是在和敵車的鬥爭上，想辦法從尾端抄過去。

計時模式



對於一心追求速度的人來說這個模式還是最適合的。可以在16個場次中自由選擇行走，不會有別的車子出來干擾。在這邊也可以嘗試著各種不同的車體設定用來在和別人比賽時取得最大可能的優勢。

POINT 5 真實的賽車畫面對車體的狀況可以一目瞭然

在畫面上可以看到一直在變化中的車體狀況，可以讓人明顯看出系統的進化。



1.賽場俯視圖

在圖上會表現出所有車子的現在位置。黃色閃耀中的光點就是玩家自己的車子。



2.車體狀況

可以判斷出自己車子現在的狀況。藍色是良好狀態、黃色是要注意、紅色則是已到了危險車體已損毀的階段。

3.單圈所用時間

上面的數字是現在這一圈中已經經過的時間，底下的部份則是在前幾圈中時所跑出的成績。

4.時速計

在這邊可以看到章魚表（轉速）以及檔數、現在速度等資料。在賽場上是最重要的指示資料。

5.燈號

在左邊的紅色燈號是表示已經到了換檔點了。右邊的綠色燈號則是標示出已經進入了前車後側的尾流區裡面。



スターフォックス64

STAR FOX 64

星戰火狐

●發售日期　1997／4／27
●日幣定價　¥8700
●對應週邊　內含電池記憶／震動包
●製造廠商　任天堂
●遊戲容量　96M
●遊戲類別　STG
●遊戲人數　1—4人

遊擊隊「星戰火狐」在64上的華麗登場

舞台是在科涅利亞星。玩者的任務是要擊破入侵這個星球的邪惡皇帝的軍隊。到底靠著這架愛機，玩者是否真能擊倒敵方壓倒性優勢的軍力呢。

在這次的系統中，很特別的一點是允許二到四名玩者能夠同時參加的對戰模式。在立體世界中和真人的對手展開的競技，想必是會很精彩的一場戰鬥吧。



▲對玩者來說，至少要試一次在命中後感到震動的感覺。



▲星戰火狐的隊員們。從左起依次是法魯克、福克斯、佩比和史麗比，似乎都有相當獨特的個性。

利用振動包的新體感

這個遊戲將會是第一個對應震動包的遊戲。在受到炸彈的衝擊波或是猛烈加速等狀況時，以及自己的機體遭到攻擊等情形下都會造成它的反應而可以直接感受到這個狀況。配合上畫面上的表現的話在真實度上面應該是可以增加不少臨場感的。此外，由於和震動包是一起賣出的，在價格上也將會令人滿意。



▲震動包。雖在遊戲包裝內就有，不過單買就要日幣一千四百圓。





畫面解說



1.護盾和擊破計
上面是自機的護盾，底下則是所擊毀的敵人數量。

2.剩餘機數和推力計
上面是自機殘餘數，底下是推力的表示。

3.鎖定框
鎖定敵人時所用的準星，字母是隊友方位的標示。

4.訊息表示窗
這裡的訊息會請聲優配音，一共有六百種以上。

NINTENDO 64 操作使用方法



●Z鈕
同R鈕作用

●開始鈕　遊戲開始／中途暫停

●ＬＲ鈕　（Ｌ鈕無作用）

●C鈕
▲為視點切換（有２種類可供選擇）＼▶通信取得同伴情報，◀加速／▼減速

●ＡＢ鈕
■Ａ鈕：攻擊／■第一次按下為鎖定，再按一次則會正式射擊
■Ｂ鈕：威力炸彈／給予畫面中敵機最大的傷害，但有限制次數

●3D微動旋鈕　自機的方向移動／攻擊游標的移動操作

利用三種模式在宇宙中揚名

在這邊的遊戲模式一共有練習、對戰和主遊戲三種。首先一進入遊戲後要做的是進到練習模式中熟練技術，至於對戰和主遊戲就要等到技術熟練之後再行嘗試。在主選單上除了這三個模式外還有音效測試等選項，可以進行各種設定。



▲在標題畫面以後可以看到的主選單，先選練習吧。



▲除了音效測試之外也可以檢查擊墜數的資料。

所有的一切都要從訓練開始

在進入實戰之前最重要的就是多加練習。在練習時只要跟著助手機械人和場地播報員的指示來做就可以了。基本上要先會穿越在建物群間的圓環和閃避障礙物，想要練習自由攻擊的話要到比較後面的階段時才行。如果在這邊已經摸熟了機體操作的話在實戰中也應該是沒有問題的。





▲如果看清訊息欄之後跟著操作應該就不會有問題，馬上就可以上手了。



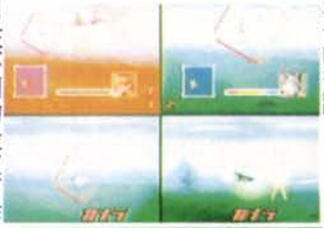
▲在後半可以進到自由攻擊的練習，不過在難度上也比以往的訓練來得高。

在家用機中領先的四人對戰

在廣大的空間中所進行的空戰。其中最大的特色就是系統允許四名玩者的同時對戰。可以在360度的空間中自由運動，在勝利條件上也有三種可以自由選擇，當然高等級的玩家也可以設定成為較高難度。



◀在不同的設定下作戰的方式也要隨之修正才行。



◀在天空中戰鬥的時候千萬不可以跟丟了對手的行蹤。



◀和瑪俐歐64一樣將畫面切成四塊來顯示。



◀對剛接觸的人來說還是把難度調低一點好。



▲在對戰的時候將會使用不同的地形，方便四個人的決戰。



含有許多謎題的主遊戲

在遊戲之中會有許多分歧點的存在，不過在決定分歧的條件上到現在都尚未公開。不曉得會不會因為選錯了路線因此而沒有勝利的希望…？



▶同伴間也會送訊息過來，也會聽到他們在抱怨。

▶進行到下一個戰區「殞石」去，不過也有可能會走不同的路線。

分歧點之謎

在這邊的遊戲目的是要打倒邪惡皇帝的軍團，不過裡面也會有許多的分歧點，要一一通過各項任務之後的考驗才會有成功的希望。



ACTION
行動

星戰火狐所使用的機體是最新銳戰機艾文。在操作上要求相當精確的操控，因此也只有頂尖的駕駛員能夠使用。另外因為機體上採用了新的科技，因此可以進行各種嶄新的戰術動作。在這邊所舉出來的也是只有艾文才能夠辦到的操作方式。



▲在戰車戰時要使用和乘作戰機時不同的方法來接敵。

應用各種操作技巧的動作

翻轉　往前壓＋C鈕◀



◀在前作中所沒有出現的翻轉，在被敵機佔到六點鐘方位或是突如其來的機尾攻擊時使用。主要是用來處理危急時的狀況。

急速回轉　往前壓＋C鈕▼



◀在空戰舞台時如果想要轉頭往正後方去的話是最好的方法。如果使用一般的回轉的話是沒有辦法抓到敵人行蹤的，另外在營救後方友機時也是很實用的技巧。在操作方法上不是很複雜，因此應該是不難學會的。

WEAPON
武器

艾文上所裝載的武器有粒子砲和炸彈兩種兵器。粒子砲在標準裝備時只有一管，不過在取得了特殊裝備之後可以變成兩具粒子砲。炸彈本來是為了要讓艾文攻擊巨大兵器的時候而設計的裝備，可以在一瞬間引發極大的爆炸，是強力的能源彈。因為其所具有的巨大破壞力，因此在遭到危險的時候也是一項很好的防衛工具。不過因為裝載量有限，絕對要避免無意義的消耗。不過不曉得是不是能夠在丟出去之後還可以搖控其爆炸的時間。



◀機首的單發粒子砲命中的機會比較小。



◀從兩旁同時射出兩打中的機會應該就增加了吧。

機上裝備的全是最精銳的武器



▲炸彈會清掉週圍的敵人，在遇到危險之時相當方便。

恃強大的軍事實力為靠山，壞蛋皇帝安杜魯夫開始侵略科尼利亞星。右邊的連續照片是位於卡塔利那的科尼亞軍基地遭到安杜魯夫軍奇襲的場面。跟隨著NPC的飛行員行動，一定要把局勢扳回來。



▲這就是科尼利亞軍所在的卡塔利那。



▲比爾率領的科尼利亞軍受到敵襲了。



▲危機！各部隊都陷入苦戰。



▲終於盼到援軍的身影了。



▲駕駛艾文戰機的是．．



▲布望之星～星戰火狐們！



▲比爾似乎是火狐的老朋友了。



◀在前方出現了巨大的幽浮並且緊逼過來，到底會展開什麼形式的作戰？

激戰 BATTLE TYPE

為了表達戰爭的臨場感，一共有五種戰鬥類型

在星戰火狐64中各舞台的戰鬥類型一共可以分為360度戰、空對空 、空對地、地對地和地對空等五種（包含宇宙空間戰的話則是有六種）。新增加的部份主要是360度戰和戰車戰的部份。在不同的類型下所要注意的重點也是大不相同，想要打得好的話非得要去一一練習不可。在這邊所介紹的兩種空戰中就可以看出其中部份的差異。

360度戰

這是可以在戰場上自由飛行，不但可以對空戰鬥也可以進行對地攻擊。在360度戰中最大的特色就是其自由度，不過相對地也常會弄不清楚自己現在到底是在戰場中的那個角落，敵人又是在那裡。這種時候就要利用雷達，確實弄清楚現在的戰局。



在360度戰時會有雷達出現

◀在360度戰時會在畫面右下角表示出雷達來，要好好注意相對位置避免和同伴失散。

空對空

這是在前作中也出現過的空對空戰。主要是在自機和敵機間所進行的空中戰鬥。不過這次也有惡之遊擊隊星戰之狼的出現，要是在 360度戰的狀況下打的話應該就是很接近真正的空戰了。這裡對玩者的技巧要求也是相當地高。



◀空戰中最重要的就是不要讓機尾被別人盯上了。

空對地

在看到畫面的時候應該就可以馬上了解到這次的頭目角色是非常巨大的而且也有很強的火力。如果看它是地上兵器而不多小心的話是很容易就會被擊落的。雖然說一般在攻擊地面上的目標的時候是要先仔細瞄準的，可是要小心的是如果太注意瞄準在地上的目標的話有可能反而會對空中來襲的敵人毫無防備。



←仔細看出敵人的攻擊模式之後再好好瞄準目標。

地對地

在戰車和戰鬥機的使用方面應該還是要使用不同的戰鬥方式的。因爲戰車的動作並不是很快，因此並不能夠像是在空中戰的時候一樣只靠著反射神經來對應就可以。在行動的時候要先看好各種地形以及障礙物的位置以後再決定行進的路線，另外也要多小心來自於空中的攻擊。最好是採取蛇行運動。



←因爲和敵人是在近距離交戰，所以緊張的感覺十足。

地對空

在某種意義上這是最危險的戰鬥類型。因爲在這種情勢下要對付的是在天上飛的目標，因此只能在地上行動的我方也一定要在事先就有某種程度的覺悟才行。到時候在戰車戰的結尾時等著的頭目是有可能會出現戰機的，這時候就不要怕自己會受到什麼損傷，一定要勇敢的去進行交戰。



◀因爲對方是在天空中飛，因此不認真瞄準是打不到的。

身為領隊的主角



身爲星戰火狐的領隊，也就是遊戲的主角，單人玩時玩家控制的就是火狐。

值得信賴的名飛行員



雖然技術很好，但是獨來獨往的任性就美中不足了，求救的時候有點漏氣的感覺。

身經百戰的戰士



老牌的戰鬥機駕駛員，扮演隊伍中理性的煞車角色，似乎以前也有和火狐父親併肩作戰的經驗。

親切的好伙伴



有點膽小的情報分析家，技巧也不太可靠，雖然常常要靠伙伴來解救，本質上還是個好伙伴。



ゼルダの傳說64

ZERDA 64

薩爾達傳說６４

●發售日期　年內發售預定
●日幣定價　未定
●對應週邊　未定／ROM卡匣版
●製造廠商　任天堂
●遊戲容量　未定
●遊戲類別　ARPG
●遊戲人數　1人

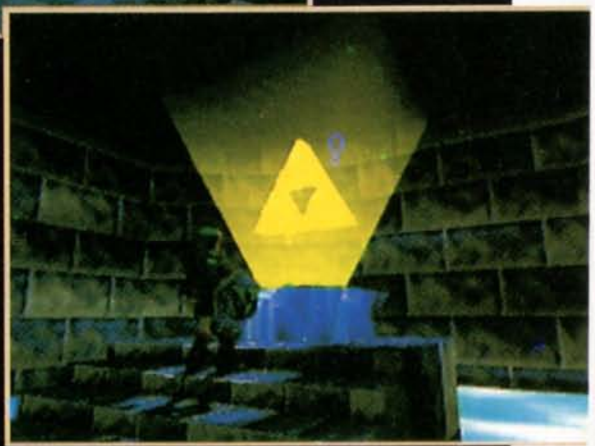
薩爾達傳說６４在３Ｄ世界中穿梭

　這次獲得的畫面照片，能分為街道、敵人角色與林克的動作３種類。雖然由這些照片來推測「薩爾達傳說６４」的內容相當難，不過如果是曾經玩過這個系列的玩家，應該會對這個３Ｄ的「薩爾達」世界有很高的期待吧。沒錯，變成３Ｄ。這回的「薩爾達」變成３Ｄ已經是世界的常識了。由２Ｄ變成３Ｄ的時候，動作的質將膨脹變為６４倍已經由「瑪俐歐６４」獲得實際的證明。所以林克的動作特質也會相同的進化才是吧。不過變成３Ｄ之後雖然有趣的質增加了，不過比起動作要素來說以往「薩爾達」的本質不就是解謎要素嗎？例如在街上，例如在迷宮裡，我們要尋找著什麼。期待著在轉角的另一邊會有什麼。這時那份心動的感覺，正是「薩爾達」之所以會有趣的地方。

　記得紅白機時爲了解開迷宮的謎題 而廢寢忘食嗎？如果你來不及參與，那 你絕對不可以錯過這款薩爾達傳說６４ 。不斷更新的遊戲系統真是太令人興奮 了。



◀雖然在之前已經介紹過，不過這一次連薩爾達公主也登場了喔。



像瑪俐歐般的奔跑，像瑪俐歐般的跳躍！

步行





▶或許會與瑪俐歐一樣，以３Ｄ搖桿來作「步行」與「奔跑」的選擇吧？沒有使用道具來衝刺嗎？

奔跑







▶很可惜照片無法帶給讀者速度感。比「奔跑」還快的「衝刺」是否存在呢？嗯～令人在意。

跳躍





▶與左邊SFC版的照片比起來看，迫力完全不同。不過這個人並非瑪俐歐，從那麼高的地方跳下來可是相當危險的……。

會話場面會如何？

　在街上能看到的唯一人物。這個少女只是普通的居民嗎？或者會是重要的角色？

　這些當然目前仍不明。令人在意的會話，究竟會如何來發展？雖然認為在接近角色時按鈕就會開啟訊息視窗……。



◀與大多數的RPG比較，這個系列的特徵就是由極少數的人中獲得情報。這次又會如何呢？



▶大霧造成視線不佳。在遠方那個尖尖的屋頂是什麼？

薩爾達傳說
64

控制器操作大預測

使用L／R之外的所有按鈕，以完美的操作性自誇的SFC版（尤其是以X鈕來確認地圖的親切設計）。這回控制器改變了，令人在意到底該如何來操作。編輯部在此大膽的作各按鈕的操作預測。如果是你會如何預測呢？



開始鈕
打開選單的畫面，道具的選擇。在選單中，也能夠確認地圖嗎？

R鈕
使用道具。炸彈的裝設、點亮油燈，武器系統以外的道具全靠它。

C鈕
將4個按鈕全部用來作視點變更如何？ 也就是與瑪俐歐64相同的系統。

Z鈕
Z＋3D搖桿下為蹲下，3D搖桿上為跳躍。看來使用頻率還不少……？

A劍B用盾防禦



◀注意畫面右上的圖示。B為盾的標誌，A為劍的標誌。盾標誌上的數字是耐久度嗎？



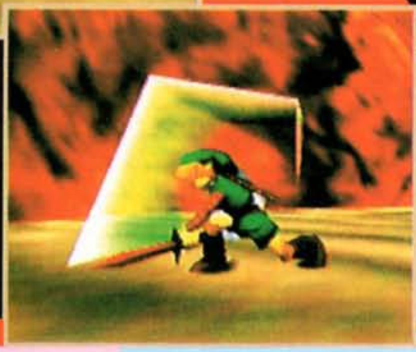
▲變遠的視點。是否採用了瑪俐歐視點．雲龜視點般的設計呢？

確認劍的基本攻擊!!

這回公開的劍技，與在「初心會」的錄影帶中看到的相同。雖然將重要的必殺技（像是SFC 版的迴轉斬）秀出來了，可是這裡產生了疑問。縱斬與橫斬，到底要如何使用呢？還是利用3D搖桿嗎？或者是配合敵人的行動自動的…。

無論是縱斬還是橫斬，動作簡直是帥斃了。光是基本動作就已經如此華麗的呈現，真是不敢想像正式攻擊的畫面。





縱斬



橫斬



林克的新動作 1 以盾防禦敵人攻擊

林克能夠左手持劍攻擊，右手持盾來抵擋敵人的攻擊。然後在這次作品中，在以盾防禦敵人的攻擊後，能夠馬上揮劍作反擊。也就是說，不是斷斷續續的進行防禦與攻擊，似乎能做到流暢的連續變化。能夠享受到快速且華麗的戰鬥。另外，在前作中有著抵擋箭與石頭的小盾、抵擋火球的大盾、將雷射光線反射的鏡盾等等，各式各樣的盾登場，這次的作品中又會有著什麼樣的盾登場呢，頗令人期待喔。

舉起盾牌防禦!!



接著用劍攻擊!!



林克的新動作 2 能用弓箭作遠距離攻擊!!

弓箭是對於遠距離敵人有效的武器。尤其敵人在劍打不到的位置時當然以弓箭作攻擊。特別是在增加了立體感的本作品中，感覺會比以前更來的有用。另外，弓箭仍保持系列作風成為過關關鍵的重要道具。在這次如果能早點使用的話也是不錯的。

舉起弓箭





射擊!!



マサー3

MOTHER 3

地球冒險3

●發售日期	年內發售預定	●遊戲容量	未定
●日幣定價	未定	●遊戲類別	RPG
●對應週邊	未定／ROM卡匣版	●遊戲人數	1人
●製造廠商	任天堂		

這回冒險的出發點！？晚上也熱鬧的塔茲瑪伊利村

這個塔茲瑪伊利，是個建立在荒蕪的岩山山腳下的村子。雖然不是多大的村子，不過為了要進入山區的人們，準備了旅店等等許多的設施。尤其酒吧「奇奇布」更是村裡自誇的夜間名勝。那個有名的超級樂團「D.C.M.C」的演出，每晚都展開輕鬆愉快的演唱會。連主人公之一的達斯塔，每天晚上也會在那裡喝一杯之後再去工作……、

另外，在[illegible]附近有片大森林，成了伐木工的工作場。雖然是[illegible]到處都有動物的危險場所，不過村裡好奇心旺盛的少年們，都往這個森林去探險。



▲怎麼看都像是西部開拓時代的塔茲瑪伊利村。在左後方能看到的白色建築是旅店，不過怎麼看都像是教會。另外在左下方，也能看到住在這裡的玩家角色的琉卡喔。

這就是主人公角色們！

睡著了嗎！



達斯塔

白天睡覺，晚上起來工作像是吸血鬼般的傢伙。所以不是早上起來喝杯咖啡，而是睡醒之後喝杯酒。而且會說「愛睏的眼睛很性感」之類的話，像不像『薩爾達』裡面的林克？





謎之商人與沙爾沙

到底賣些什麼，頗令人在意的行商人。猴子沙爾沙，最擅長於翻跟斗的樣子。不過，不管怎麼看，都像是個要猴戲的阿拉伯人。而且這個老伯竟然還是玩家角色哩。

原色小夥子！



琉卡

喜歡在森林中探險，塔茲瑪伊利村的少年。有著年輕貌美的母親與眾人羨慕的父親，也有著兄弟。長相明明不錯，不知為何要作華麗的打扮。

在熱帶叢林中怪物的「聲音」相當熱鬧

簡直看不見天空的茂密樹林，一腳踏入就慢慢下沈的泥沼，一靠近就能聽的到的怪物氣息。在這個熱帶叢林中，是個附近幾乎沒有人的危險場所。因為是個遠離人煙的密林，想必看來應該會是個安靜的場所，可是並非如此。例如在麵包樹上看到的彩色的蛇的尾巴，會發出沙拉沙拉的聲音。在泥沼中游泳的被稱為「西波波」的河童般怪物，也會發出聲音的樣子。在迷宮裡面，怪物們演奏的音樂可是相當熱鬧的。



▲注意看，喜歡森林探險的琉卡在裡面喔。可是，在塔茲瑪伊利村附近應該會是沙漠的這個森林，似乎也綠的太過頭了一點…。



時空戰士

テュロック

●發售廠商：亞克雷姆
●發售日期：97，05，30
●價　　格：¥7800
●容　　量：64M
●遊戲人數：1人
●遊戲類別：STG
●對應週邊：記憶卡

在陰森詭異的世界中盡情的殺戮只爲了求生存

在這個世界中想要生存下去的基本知識

在時空的夾縫「遺落之地」中有著在這個世界所無法想像的凶惡怪物，並且不斷地展開著沒辦法分別敵我的兇殘殺戮。裏面除了有會攻擊玩者的怪物外還有會和同伴間自相殘殺的恐龍等生物。如果想要在這樣的一個世界裏面存活的話就必需要自己來保護自己。遊戲中的怪物襲擊向玩者的畫面是相當生動的，可以看到在接近玩者之後揮劍砍下的戰士或，是用著利牙咬過來的恐龍。另外，就算是在被擊倒時的死法也有很多種的種類，另人不禁感到製作者的用心之處。



◀要打倒牠要用強點的武器。



▶先打倒其他的囉嘍。



不可大意!



▲因爲門是開著的，就大意闖入的話．．



▶就會被大群埋伏著的敵人來個甕中捉鱉。







▲像這樣的距離敵人就不會打過來，可以取得一面倒的優勢　隨時要保持距離。



▶像這樣的小回復也不可輕視，要全部取得，來確實地回復體力。





▲躲在障礙物後方就可以避免受到傷害。



用打帶跑戰術作戰！



ソニックウイングス・アサルト

SONICWINGS ASSAULT

音速戰機64

●發售日期　1997／7月預定
●日幣定價　￥9800
●對應週邊　記憶卡
●製造廠商　影視系統
●遊戲容量　未定
●遊戲類別　STG
●遊戲人數　1—2人

名作遊戲以3D的形式又再回來了

雖然有人可能不知道前作，不過因為基本上這次是一個全新的系統因此實際上是不用擔心的。在目前的情況下所公佈的資料中只有一個舞台時的情況，不過以經可以看到在天空中自由進行 360度空戰的3D空戰遊戲特有的魅力和順暢的動作了。

都市舞台



▲打倒了在各關中的頭目之後就算完成任務，遠方是東京鐵塔。

海上舞台



▲在海上的那艘是匿蹤戰艦，對其發動攻擊吧。

雲海舞台



▲紐約的上空，要注意不要因為雲的關係而追丟了敵人。

畫面表示

在畫面上能夠看得到的情報一共有十種，裡面有八種是屬於在儀表上的資料。因為數量上有點多因此可能有人會覺得有些麻煩，不過其實應該是不用去擔心這種事情的，因為實際上最需要去看的應該只有自機和敵機的HP和雷達幕而已，之後只要注視著畫面上的敵記號和敵機作戰就可以了。等一切都已經習慣了之後再去利用其他的儀表，能夠活用全部的儀表之時進行空戰的樂趣想必也就更為強化了。



⑤ 友機框
表示其他友機的位置，底下的橫線為其HP值。

⑥ 敵機框
表示出敵機的位置，底下的橫線為其HP值。

⑦ 空速計
表示出自機的空速，單位是以KM／ H計。另外就算把速度降到最低時也不用擔心會失速。

⑧ 高度計
自機目前的高度，單位是呎，不過就算撞了地面也不會受損。

① 我方頭目HP
我方所應保護據點的HP值。如果被破壞了的話就算失敗。

② 敵頭目機HP
要破壞目標的耐久力，如果擊破的話任務就算成功了。

③ 時間
在任務完了之前所給予的時間，當降到零時遊戲進展就會產風改變。

④ 羅盤
表示目前機首的指向，以英文表示出八個方位。

⑨ 自機強度表
表示出自機所受到的傷害，底下的「 B 」字表示目前所剩的特殊武器數量。

⑩ 雷達
表示出週圍的敵我機體，以自機為中心調查前後左右。

利用震動包所傳達的擊落感

即將要發售的震動包可以用來傳達和敵人相撞時的震動或是點燃後燃氣、使用空氣煞車等時的反應。這種感覺是另人容易溶入遊戲中的。



▲也可以進行這樣華麗的攻擊。



▲使用右下方的雷達掌握住敵我機體的位置，也要注意一下保護僚機的安全。

雷達擴大圖



友機　自機　敵機

最新到達的資料是大迫力的爆擊畫面

都市舞台

更為真實同時也更為華麗了

首先要注意到的是各種儀表。除了這些儀表上的改變之外，另外一個較大的重點是和頭目之間的戰鬥。以這種超巨大的目標為敵手所展開的戰鬥感覺上應該是另人相當暢快的。另外還有一項變化了的地方就是在標示出友機的計號上可以看出其名字，類似於這種種的考量，相信到時正式推出時的完成度是一定能夠令人滿意的。



▲從背後鎖住敵機！在對方使用後燃器逃開前就要擊毀。



▲從後面突然有人對敵機發動攻擊，應該是來自僚機的掩護。



▶在撞上大樓之前趕緊轉向，不過這個大樓的斜角是…？



◀從東京鐵塔旁一路爬昇上去，景觀相當地漂亮。

南冰洋舞台

新進來的畫面部份是在南冰洋上的戰鬥，這部份應該是會擺在遊戲接近中盤的部份。以這嚴寒的海面做為戰鬥的舞台是會讓人感到戰況的激烈的。另外以前也說過在這個舞台中會能夠看到極光，不過很可惜這次的畫面上還是沒有出現，因此目前是看不到了。另外因為這個是晚上的狀況，因此沒有問題的話到時候應該也可以看到在夜空之中的極光吧。如果真是這樣，真希望到時候能夠放下手邊的戰鬥，好好欣賞這種美麗的景像。



◀看到前方密集的敵我方機體標記時應該就能夠猜到正在激戰中了。



▶險險地閃過對方的攻擊，這樣一來一往正是戰場上的常規。



◀在極近距離內擊破敵機，不過真正的戰鬥還在後面。



▲從高空一路向海面俯衝，這種接近冰山的感覺應該是很刺激的。

挑戰世界危機的戰士們

緋炎



將任務確實完成的忍者駕駛，座機是真・FSX

真FSX



因為是忍者專用機，因此在動作上相當敏捷，以近距離武器為主的上級者用機體。

克琳達



鍛練過的肌力猶勝男性，搭乘A－10接近支援機。

A－10（雷霆II）



對地攻擊專用機，具有很厚的裝甲和高度的生存性，六公尺長的七管機砲火力拔群。

主角



因為年紀還輕，因此在行動上常有欠缺遲延的地方。

F－14B（雄貓）



導向型的武氣衆多，算是標準型的機體。對初學者來說也相當合適。

沃爾達



冷峻的表情和臉上的傷痕等使他染上了一層神秘色彩。

SU－35



裝載有單發威力高的武器，具有F-14和 真FSX兩者的部份裝備，在射程的平衡上相當好



ミッション・インポッシブル

MISSION IMPOSSIBLE

不可能的任務

●發售日期	1997夏預定	●遊戲容量	未定
●日幣定價	未定	●遊戲類別	AVG
●對應週邊	記憶卡／電池記憶	●遊戲人數	1人
●製造廠商	影視系統		

潛入敵方基地中

你的任務，是被命令潛入敵人的基地，將阻擋的敵人打倒，奪取直升機，接著將機密偷到手之後脫出。不過，在這一項任務中生存的可能性趨近於0。灌注所有的精神，將不可能變成可能才是你的使命。裝設各種陷阱，有時要變個姿態，潛入敵人的要塞中，並將這破壞掉。

任天堂６４的３Ｄ構圖能力

製作小組號稱已開發出了能夠將任天堂６４的３Ｄ構圖能力完全發揮的動作射擊遊戲核心程式。在追直升機等等的場面中，玩家能夠享受到有著比一般的動作射擊遊戲更真實的３Ｄ世界。在空手的格鬥中，也能夠繞行到對手的背後，縮短與敵人的距離。



▲在大統領執務室般的場所進行鎗擊戰。以３Ｄ搖桿瞄準後按鈕射擊。



▲潛入基地進行任務的主人公。發出腳步聲就會被敵人發現？

彷彿是電影的片段場景一般的真實感

這個遊戲中的角色，是使用動態捕捉的技術來繪製的。也因為如此，拔槍射擊等等的動作都能表現的像真人一般。光看這些也是種享受！？

拔鎗



▲按下按鈕之後主人公將鎗拔出。在道具視窗中沒有選擇鎗的話就不能夠拿出來使用。

握住…



▲因為是將真人的動作姿勢直接捕捉下來，所以在握鎗之前的動作有點模糊。

瞄準敵人！



▲目標大小會隨著敵人與主人公的距離產生變化。與敵人距離遠時變小，靠近的時候就變大。

間諜愛用的各種道具



◀按下C鈕將道具視窗打開。

影響任務成功與否的重要關鍵，就是間諜所使用的道具。當然也是以多邊形來描繪的，在使用時更有臨場感。只不過，在何時何地如何使用這些東西，就得動動腦筋了…。



小型電腦



藏有安眠藥的筆



機槍



眼鏡

成為最初任務的舞台，是與電影相同的布拉格大使館。將「NOC LIST」從敵人手中奪回為目的。另外也有高速行駛的列車與CI、本部等等，全部1個任務等你來挑戰！



司令室



大使的房間



逃生口



監視中心



ヘクセン

中世紀格鬥

EHXEN

●發售日期 1997夏預定
●日幣定價 ￥8800
●對應週邊 記憶卡
●製造廠商 GAME BANK
●遊戲容量 64M
●遊戲類別 ACT
●遊戲人數 1—4人

從三個角色之中選出勇者

玩者可以從戰士、牧師以及法師三種職業中選出自己所要使用的勇者角色。這些角色在武器（攻擊方法）和能力值等特性上都有所不同，在冒險前先要決定好自己適用的角色。



戰士

雖然不能夠使用魔法，但是在速度、攻擊力和防禦力上都相當強，是適合初學者使用的角色。



▲可以裝備上能同時攻擊多個敵人的武器，在血管的作畫上令人激賞。



牧師

牧師在各方面的能力值都很平均，整體的平衡性不錯。



◀因為各能力值都是處於不上不下的狀態，因此可能反而使用上會有點麻煩。在遊戲後半的時候將可以拿到可以進行遠距離攻擊的裝備。



法師

法師在一開始時就可以進行遠距離攻擊，不過在攻擊力上就低了些。



◀由於體力和攻擊力都比較低的關係，因此如果被敵人包圍住了之後就會被打得很慘。基本上是屬於給熟練的玩者用的角色。

在三十個關卡中充滿了許多的陷阱

這個遊戲是以劍和魔法髓構成的幻想世界為背景的一款3D動作遊戲。玩者的目的是要探索完全部有三十關的要塞，並且打倒在最深處的邪惡魔術師克拉古斯。在這些舞台中會有許多的怪物出現，另外也會有許多的陷阱妨礙著玩者的前進。



▲在毛玻璃的背面也有可能藏著隱藏通路。



▶玩者在遊戲進行中也要解除各種謎題和陷阱，因此也需要用點腦筋。



擊倒克拉古斯，拯救世界

デュアルヒーローズ

DUAL HEROES

英雄戰隊



●發售日期 年內發售預定
●日幣定價 未定
●對應週邊 未定
●製造廠商 哈德森
●遊戲容量 未定
●遊戲類別 ACT
●遊戲人數 1—2人

N64最初的格鬥遊戲

成為N64最初的格鬥遊戲，而倍受注意的這部作品。這回將呈現戰鬥畫面與戰鬥舞台的最新情報喔。在現階段中，除了玩家將代替英雄們，與模擬的玩家對戰之外一切都尚未知情。



▲英雄片才有的勝利姿勢也令人期待

模擬玩家系統

這個遊戲與其他的對戰格鬥遊戲的不同，在於對電腦戰。採用了被稱為模擬玩家系統的新系統，似乎能夠設定角色的個性。也就是說，同樣的電腦角色會隨著性格不同而會改變戰鬥方式，隨時都能有新鮮的對戰能進行。

這樣就好像是2人對戰的對手玩家換了另一個人一樣！



實際的對戰為5點制





因為是將現役的英雄特攝片替身演員的動作以動態捕捉之後再重現，怎麼看都覺得真實且帥氣。以這樣的角色們所發出的必殺技，一定會相當的華麗。

看了上面的戰鬥應該就會明白，畫面左右的上方有勝敗的點數的地方著表示，而且有5個格子。難道這會是5點先取制？

將8位英雄一次公開!!

現在說什麼都嫌太早。話題的3D格鬥遊戲，英雄戰隊裡的8位角色再這裡一口氣作介紹，各位玩家也請慢慢的等候吧。

美少女戰士
姓名：花
出身：南部奧斯特雷伊利亞
年齡：18歲
身高：165cm
體重：49Kg
格鬥方式：柔道、合氣道

悲劇的幹部
姓名：斬
出身：素基拉總統府
年齡：不詳
身高：195cm
體重：79Kg
格鬥方式：臨時戰士

美人暗殺者
姓名：雲
出身：依斯帕利伍德州國
年齡：21歲
身高：178cm
體重：55Kg
格鬥方式：舞蹈



帝國軍人
姓名：軍
出身：蓋因巴哈帝國
年齡：35歲
身高：220cm
體重：120Kg
格鬥方式：威力戰士

邊境的大富豪
姓名：雀
出身：逢空列島
年齡：30歲
身高：180cm
體重：70Kg
格鬥方式：功夫

原飛行員戰士
姓名：蓋
出身：新東京
年齡：25歲
身高：190cm
體重：80Kg
格鬥方式：空手道

異形的戰士
姓名：獸
出身：舊太平洋的浮遊地殼
年齡：不詳
身高：169cm
體重：66Kg
格鬥方式：野生的直感

殺人生化人
姓名：烈
出身：新東京
年齡：2歲
身高：199cm
體重：77Kg
格鬥方式：忍術



爆ボンバーマン

立體轟炸超人

●發售日期　年內發售預定
●日幣定價　未定
●對應週邊　未定
●製造廠商　哈德森
●遊戲容量　未定
●遊戲類別　ACT
●遊戲人數　1—2人

更加多彩多姿的最新轟炸超人戰略

基本上規則與以前相同。都是拿到炸彈，丟出炸彈讓它炸開，形成爆風連鎖將敵人打倒的系統。但是，就是好像有什麼不一樣了，啊！是視野變成3D立體呈現。為什麼要設計成由斜上看下來，死角還是存在的畫面。這是為了能讓玩家更可以靈敏地轉換視角、觀察自己周遭的狀況。

然而，為了改變以往在平面舞台，沒有地形起伏的感覺，還加入了高低差表現的概念。爬上樓梯或工作梯子，渡橋過河等地形更當然是立體視點中不可或缺的插曲。還有從空中掉下來、躲避熔岩前進等等危險的轟炸舞台都在向你招手喲！

渡過橋



在渡過這座橋之前看一看，好像有什麼在那裡耶？要怎麼到那裡呢？真想不通。

爬上樓梯



正在爬著樓梯的轟炸超人。但是，好像有誰在上面虎視眈眈呢？

丟炸彈～碰！



好呀！就這樣抓住炸彈對準敵人丟出去。啊～心情真是爽快！



站得起來嗎？

登上梯子



在爬工作梯的時候，果然因為要用到手而無法拿炸彈，真危險。



哎呀呀呀呀～這下子要往哪逃呢？

還有還有呢！炸彈之謎

轟炸超人可以作出這麼大的炸彈呢！到底是什麼條件才能作出來，你知道嗎？一但發生這樣的連鎖爆炸，爆風將無所不至，無一可以倖免。努力想想看哦！



咦～敵人到底在哪裡……？

哇！這麼大的炸彈。





被餵了一顆普通炸彈。



超時空要塞マクロス　MACROSS ANOTHER DIMENSION

超時空要塞

●發售日期　1997夏預定
●日幣定價　未定
●對應週邊　記憶卡
●製造廠商　多米
●遊戲容量　64M
●遊戲類別　STG
●遊戲人數　1人

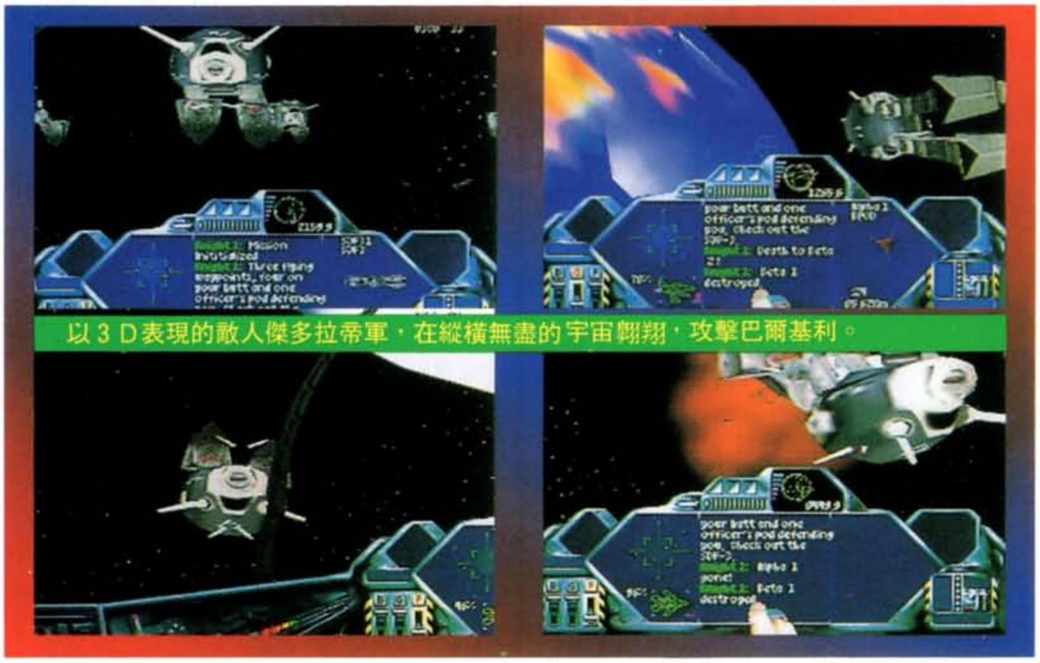
傑多拉帝軍接近　馬克羅斯出動！

遊戲專用的全新故事

原作的主要人物這回將以配角的姿態登場，展開超時空要塞的全新故事。玩家搭乘著巴爾基利，挑戰各式各樣的任務。隨著任務的達成，將巴爾基利的武裝、裝甲、引擎的性能提升。

戰況是隨時都在變化之中

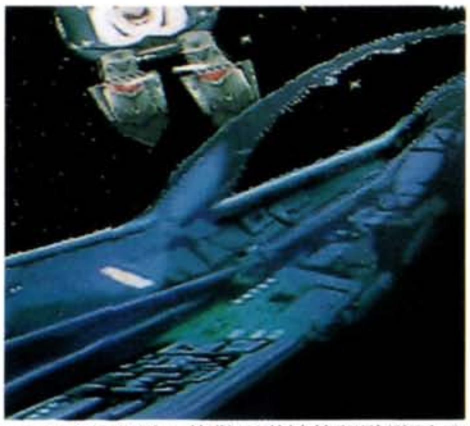
在與玩家無關連的地方，友軍也會與敵軍展開激烈的戰爭。隨著這些戰況的變化，玩家在每次進行遊戲時，都會有不同的戰況與事件展開。



以3D表現的敵人傑多拉帝軍，在縱橫無盡的宇宙翱翔，攻擊巴爾基利。

表示親密度的精靈點數

主人公與登場角色之間的親密度被數值化，隨著任務的達成度與對手的反應產生變化。也就是說，會有在友軍中產生敵對者，或是在任務中出現幫手等狀況，而對遊戲產生極大的影響。尤其是尋回主人公與舊情人法拉・諾莉的關係，更是這個遊戲的一大目的。



▲左下方的視點。能做到微妙的視點變更嗎？



▲操縱面板的形狀種類也是複數的樣子

▼這是封面設計企劃的一部份。因為要從許多圖中做挑選，這張圖或許除了這裡再也看不到了也說不定喔。





▲玩家視點的射擊畫面。駕駛艙的玻璃映著駕駛員的模樣。感覺相當的逼真喔。

▼雖然同樣是玩家視點，但是不顯示儀表。這些種類的視點能夠順應需要來加以選擇。





ヨッシーアイランド64

耀西大冒險６４

●發售日期　1997夏預定
●日幣定價　未定
●對應週邊　未定
●製造廠商　任天堂
●遊戲容量　未定
●遊戲類別　ACT
●遊戲人數　1人

２ＤＡＣＴ終於有超次元演出

看看Ｎ６４家族的陣容，利用３Ｄ呈現空間的作品非常多，『耀西大冒險』卻是純正的橫向捲軸動作遊戲。但是它並不是普通的２Ｄ遊戲，為了使畫面增加深度，還有其他的特殊演出，許多２ＤＡＣＴ從未有過的嘗試將在它的世界裡讓玩家重新領略２Ｄ捲軸的魅力。背景與蠟筆般色彩也絢麗十足，動作性也很夠。是只要看一眼就讓人驚嘆不已的遊戲哦！



這裡面到底有些什麼啊！建築物以立體繪圖表現的結果使立體感傳神地不像２Ｄ遊戲。



▲背景的氣氛沿續前作。



▼視點雖是２Ｄ，但舞台卻是立體。



▲星星會一閃一閃發光的綺麗演出。



背後的背景花會彎彎曲曲很真實地擺動起來。也有要與畫面深處的敵人戰鬥的關卡。



64大相撲

大相撲６４

●發售日期　1997／7月下旬
●日幣定價　未定
●對應週邊　未定
●製造廠商　BOTTOM UP
●遊戲容量　未定
●遊戲類別　SPG
●遊戲人數　1—2人

３Ｄ立體繪圖的滑稽力士大暴走!!

Ｎ６４上終於有對戰遊戲登場了！但是卻是以「相撲」為題材的的異色格鬥遊戲!!由於用立體繪圖畫出來的滑稽力士，使用十字鍵與３Ｄ搖桿而產生的「全向方位」操作感，將以往在遊戲中體驗不出，與對手你推我擠的感覺完全呈現出來。在華麗演出的特殊舞台，隨著一次又一次的勝利，角色也會成長，這樣的ＳＬＧ要素也加進去，使得遊戲的內容更加豐富。而且還可以用自己一手培育的選手與朋友對戰。讓人好期待它，希望馬上能玩這個遊戲。



▲像這樣的大技巧也有很多喲！



▲要抓住腰帶往上提嗎？



▲功夫還不夠到家



▲帥氣的上鉤拳



スター・ウォーズロャドウス

STAR WARS SHADOWS OF THE EMPIRE

絕地大反攻

- ●發售日期　1997／7月預定
- ●日幣定價　未定
- ●對應週邊　記憶卡／衝擊震動包
- ●製造廠商　任天堂
- ●遊戲容量　未定
- ●遊戲類別　STG
- ●遊戲人數　1人

帝國大反擊　絕地大反攻 ——之間的故事

在宇宙中穿梭尋找漢・索羅

這個遊戲將電影與電影之間連結起來，可算是星際大戰系列的新作!!以至今未公開的「帝國大反擊」到「絕地大反攻」之間的時代為舞台展開的宇宙射擊遊戲。主人公為漢・索羅的舊友，走私業者達修・連達。駕駛著他的愛機「先鋒號」，與大家熟悉的路克們一起，尋找被帶走的漢・索羅的冒險故事。配合小說來讀的話，樂趣會倍增喔。





DASH RENDER
達修・連達
以飛行員來說是技術超一流的走私業者。夥伴是利波。



◀這是人類角色的STG。雖然這是在基地內部，不過也有其他地方

▼這是視點切換之後。究竟是在遊戲中可以變換，還是遊戲模式目前仍不明。





HAN SOLO
漢・索羅
在被凍結之後，被包博・菲特帶走。尋找他為遊戲目的。



邪惡組織"黑日"的首領

PRINCH XIZOR
西索皇子
將達斯・維達踢下台以獲得帝國No.2寶座的本篇頭目。

▼.駕駛艙內的視點。將AT-AT的腳以鋼索纏繞後絆倒。





▲切換視點來確認自機。這樣子在實際遊戲時會比較方便吧。

STAR WARS SHADOWS OF THE EMPIRE

各種舞台將不停的展開!!

ASTEROID FIELD

小行星地帶

在廣大的宇宙空間中展開戰鬥的小行星地帶。駕駛著愛機「先鋒號」將帝國軍的戰鬥機擊破，是個超白熱化的射擊舞台。

▼在這個舞台中，一定要靈活運用「先鋒號」的性能來作攻擊。同時也要注意飛彈的剩餘量喔。



在宇宙空間的戰鬥!!





◀▼與善於靈活飛行的帝國軍「鈦式戰鬥機」的攻防戰。由於數量多所以要注意別被迷惑了。

白熱的STG!!

掌心發汗的高速舞台！ GROUNDS

地上戰

在疾馳不停的浮空車上進行戰鬥的高速舞台。在這裡要用跳躍、破壞等等方式來避開障礙物。要是被甩出了浮空車，就馬上出局囉。



▲擋在眼前的牆壁!!這個時候除了破壞別無他法。



▶在行駛中的浮空車上，平衡很重要。掉下去就失敗囉。

敵人的攻擊很猛烈



▶在被打之前擊落為鐵則。

列車上的戰鬥 ！

敵人是ＩＧ－８８





◀▲在煞過敵人猛烈攻擊之後，迎面而來的ＩＧ－８８。在並行的車輛上，展開充滿緊張感的單挑戰!!

白兵戰鬥



◀將帝國士兵們打倒，在被殺之前就要幹掉。



▶怪力的傢伙。只要保持距離戰鬥就會有勝機。



◀惑星基地被帝國軍佔領了。如果能把船奪回來的話…。





トラブルメーカーズ

怪力女傑

●發售日期　1997／5／30
●日幣定價　未定
●對應週邊　電池記憶
●製造廠商　ENIX
●遊戲容量　64M
●遊戲類別　ACT
●遊戲人數　1人

喜劇式的序幕

從討人厭的連德羅軍團手中救回博士!! 最強的金屬機器人、瑪莉娜大活躍

什麼都能丟出去，可愛的瑪莉娜小姐，是康貝爾博士所開發出來的萬能主婦型機器人。同時也是個偉大的冒險家的博士帶著瑪莉娜拜訪謎的行星連德羅時，被出沒在亞薩利與連德羅行星的連德羅軍團抓走。瑪莉娜嗶哩啪啦的乾淨利落快速攻擊已經蓄勢待發了。你是否也磨拳擦掌躍躍欲試了呢？



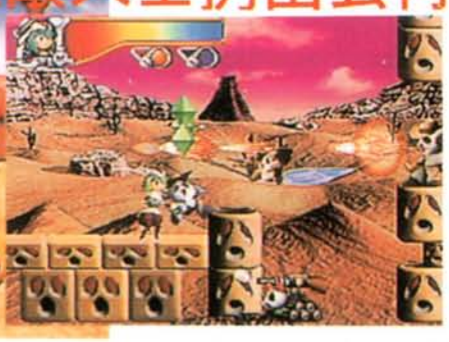
▲博士被鋪滿榻榻米的宇宙船擄走了！？


▲連德羅軍到底有什目的？



不管是不是敵人全扔出去再說！


▲不管是邊走邊丟或丟出去再移動。準確度在這個遊戲中的抓與丟是十分重要的。



並不是一接觸到敵人就自動的將它們丟出去。而是要享受抓住之後呼拉呼拉搖晃他們的樂趣……。玩夠了再對準敵人丟出去。抓住後揮動還會出現各種不同的效果。

女主角瑪莉娜


↗自稱超級無敵大美女機器人。總之孔武有力，也就是什麼都能舉起來丟出去的怪力機器人。真的不管什麼亂七八糟的東西都丟的出去。

從抓住到丟出去


▲靠近敵人一把抓起來。搖晃到某個程度後再扔出去。

▲咻~碰一聲，命中出現的敵人。怎麼樣？一點也不困難吧？

又飛又跳轉一圈、為了博士上天下海哪裡都去～

像這樣走路、跳躍，還有空中翻轉等等，普通的人類絕對作不到的事卻是高性能機器人瑪莉娜的絕活兒。這是因為，她的左肩裝備了微調發動機，因此還可以比人類作更長距離的移動！瑪莉娜到不了的地方可說是絕無僅有。在動作性方面的自由度也受到相當矚目，舉例來說，衝刺在空中、地面、上下左右關係都不會受影響。就這樣施展出變化無窮的動作，趕快救出博士吧！



▲一邊在空中盤旋一邊抓住敵人，這樣半空中的敵人也不可怕了



▲有點狹窄的縫隙就用Ｓ衝刺穿越過去吧！

基本的操作方法

跳躍



▲基本的跳躍是用Ａ鈕。越高的地方越容易贏

盤旋



▲在空中用十字鍵的上連打就能靜止不動。

衝刺



▲用十字鍵按行進方向２次。在空中也能用。

曲線衝刺



▲十字鍵下＋Ａ鈕。微調發動機全開ＧＯＧＯ！

曲線跳躍



▲壓著Ａ鈕可以跳的更高更遠！

翻轉



▲十字鍵下按２次。狹窄的地方也沒問題。

跳繩（笑）



▲要跳過這些刺刺的東西，總之就像玩跳繩就對了。



抓敵人ＯＫ！丟出去ＫＯ！一身蠻力狀況滿點！

就算是這麼高性能的瑪莉娜小姐，她也有做不到的事。她畢竟是家用機器人。原本就不具空手與敵人打架的戰鬥機能。但是，為了將博士從壞蛋手中救出來，不硬著頭皮上陣也不行了。所以，就全靠這雙做家事的「手」了。她的手什麼都能抓得起來，所以就乾脆把敵人抓起來當武器丟出去，或擋下敵人的攻擊再反扔回去，以這樣的方式進行攻勢或反擊。其它，還可以搖晃敵人，挖掘地面的動作也可以作到。有了這雙萬能手，連德羅軍團才沒什麼可怕呢！

基本的操作方法

抓住



▲瑪莉娜最基本的就是這個。什麼都能抓住。

搖晃



▲拿到東西後用十字鍵呼拉呼拉轉暈他們。

投擲



▲用Ｂ鈕將抓的東西丟出去。也可用來攻擊。

搖晃之後好像發生什麼！？



◀晃一晃東西就看清它們的陷阱了！

搬運



▲也可以做為立足點將抓到的東西搬動。

挖掘



▲挖這個看起來怪怪的地面。好像看到什麼耶！

意外的東西也‥



▲舉例來說，擋住頭目的的拳。什麼都要試試也許就能抓住！

帶著東西移動



▲在非常高飛不過去的牆壁前，作出立足點好飛越過去。也要動動腦才行喲！





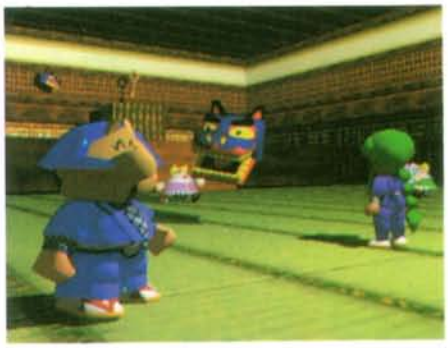
がんばれ　ゴエモン

大盜五右衛門

●發售日期　1997／預定
●日幣定價　未定
●對應週邊　記憶卡
●製造廠商　柯拿米
●遊戲容量　未定
●遊戲類別　ACT
●遊戲人數　1—2人

看到了！這就是N 6 4的五右衛門世界！

6 4所期待的動作遊戲『大盜五右衛門5』最新照片出爐了！讓舊作迷們先睹為快，看一看解解饞。口水可別滴下來了！怎麼樣啊！這麼棒、這麼美！玩其它的遊戲還有什麼樂趣呢？打入冷宮吧！而且還可以2人同時遊戲！與朋友、戀人、寵物（！？）一起玩吧！真的會覺得有N 6 4好幸福啊！什麼？你沒有。在五右衛門出之前快去搶一台來吧！



只是拿來搞笑而已。這是惠比壽丸。

超厲害！真想要！震憾人心！大家都期待的衝擊！

看看，這麼胖、這麼大、這樣健壯的體魄！咦？這就是五右衛門震憾人心的秘密武器。五右衛門他們將搭乘操縱它，所以作得這麼大。這麼大隻，走地飛天……哦，不能飛。但是這一次激跑的關卡仍然令人好奇。非常期待著有漂亮的快跑場面。



▲這就是傳說中的頭目角色？打得穿它嗎？反正男人就是沉默地打嗎？



▲這就是傳說中必殺之拳嗎？打得穿它嗎？反正男人就是沉默地………同左！



▲這就是傳說中的激跑關嗎？跑跑跑跑跑得過它嗎？反正男人就是沉默地跑嗎？



▶非常爽快地跑著就是有趣的五右衛門所帶來的衝擊。暫且當這是個新主意吧？還是只有場所是呢？果然是個笨背景（什麼話嘛！）





◀敵人到底有沒有中呢？畫面還在開發中，計量錶還不明。但是日本國旗與美國國旗看起來不錯…。

機關重重的 3D世界驚奇不斷！

大家看了畫面照片有何感想呢？『五右衛門5』中，什麼都是用立體繪圖的方式作出來的，讓人真是吃驚不已對不對？在遊戲之中，分成路中，街市與城堡3個舞台，可以深深地感覺到它們想呈現的不同風貌！

店内



◀在這裡可以用金子向大姐姐買防具。大姐姐真漂亮算便宜點吧！





◀攝影機的角度也很不錯！用華麗的拍攝角度玩起來更過癮。



◀角落轉彎處有敵人出現了！頗有「BIO HAZARD」的恐怖味。

城内



▲在這座城內，有會讓人掉下去的洞穴。八重姐姐好像已經胸有成竹了。



▲在城的外觀也有這等質感。作到目前已經讓人覺得很不得了。

町内



▲怎樣，後面的山看起來美不美啊？光是看就知道慢工出細活。背景好的軟體真是不可多得的。



◀角色的身影似乎聽得出來。「怎麼辦？惠比壽丸？要進市街裡嗎？」「可是沒有錢耶！」這樣的對話。



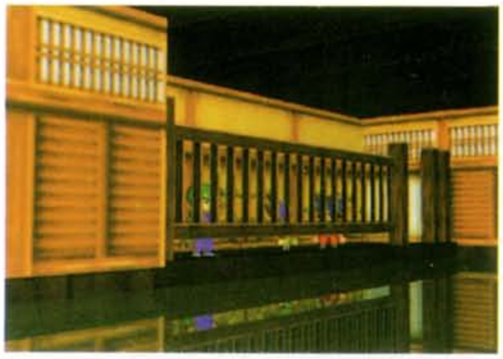
◀不管哪裡都有很多種店。總之都四處看看準沒錯。喂！惠比壽你帶錢了嗎？



▲跑在有視野的中間，這樣建築物就出現了吧？接下來就是進去了吧？



▲在建築物的某個地方。五右衛門與惠比壽丸正在商量接下來怎麼走的樣子。



▲嗚~哇，地面會反光耶！！看到這裡真是棒的沒話說！這是看到的人都會同意的。



レブ・リミット

REV LIMIT

終極賽車

●發售日期　1997／7月預定
●日幣定價　￥9800
●對應週邊　記憶卡
●製造廠商　塞塔
●遊戲容量　64M
●遊戲類別　RAC
●遊戲人數　1—4人

追求極致之擬真的賽車遊戲

在這裡所追求的是要突破以往作品之表現的擬真性。除了完全模擬真車行動的車體動作之外還有各式各樣不同作用的儀表，足以激起玩家的熱血。另外最為特殊的是連敵車也會受到損傷。以前的遊戲之中其他人的車子只不過是遊戲之中的一種阻礙而已，為的是要干擾玩者的前進，那時如果撞上了敵車也只有自己的車體會受影響，敵人還是照樣揚長而去。不過，在這個遊戲之中如果敵人的車體受到了損害的話也會把他開到維修區裡面，參賽的所有車子都和玩者是站在同一個立足點之上比賽的。如此一來應該就能夠真正享受到在比賽時的感覺了。





連油溫表都有！可以看到各式各樣的儀表

在追求真實性的同時在遊戲之中也加入了各種不同的儀表。在轉速計上當然是不會忽略掉，連油溫計等也都一併放進來了。可以說是對於真正的賽車迷而設計的一款賽車遊戲吧。



油溫計

表示在引擎內的機油溫度，如果數字太高的話引擎就會過熱了。

燃料計

表示出目前所剩下的燃料存量。在裝滿了油量的時候因為油的重量也會影響車行。

轉速表

表示出引擎的轉速，在要決定是否換檔時是很重要的參考資料。

推進計

可能是表示增壓器中所具有的壓力，如果過量使用的話應該會對耗油產生影響。



可以讓人像是聽到了聲音一般的影像







利用各種選項來增加遊戲時的變化

車體選擇

在這個遊戲之中提供了許多不同的設定功能，不過最重要的還是應該要先有一台車子吧。在一般遊戲中雖然可以任意選擇車子，不過在模擬模式之中可就要準備足夠的金錢，否則是沒辦法使用預算外的車體的。在各車特性方面在排氣量、最大馬力、最大扭力、重量和推力重量比等方面都可能會有差異，因此會有不同的基本性能。不過要發揮出理想中的最大能力還是要靠之後對車體進行的調整的。







是要重視加速性能還是強調最高速度？







賽程選擇

在這遊戲之中除了選擇賽車進行的場地之外，也可以設定其他的許多環境資料。在季節、天候和時間上都可以任由玩者設定，可以訓練自己在特定狀況中的駕車能力。當然，也可以只是選用自己最為喜歡的路況來進行遊戲，好好享受在公路上奔跑的樂趣。

路線選擇

可以在遊戲中所提供的五個場地之中選擇所要使用的場地。



季節設定

除了春夏秋冬之外還有一個亂數系統的選項可供選用。



時間設定

可以在中午、傍晚、晚上以及亂數時間等情況下比賽。



天候設定

可以在晴朗、多雲、雨天和亂數天候的條件下比賽。



三種不同模式享盡賽車趣味

參賽模式

這也是一般的遊戲進行模式。有短時間的賽程也有比賽三十～五十圈之久的耐久賽。另外還有比較在零到四百以及零到一千公尺的短距離加速賽。不同的模式之中有的是注重極速、有的則是注重在進維修區的正確時間選擇之上。在不同的模式中自然也會有不同的遊戲樂趣。

模擬模式

這是成為一個車隊的經理加以經營的模式。要簽署契約雇用賽車手，並且指示其進維修區的時機等事項。此外也可以自己調整車體的各項設定，觀看其在比賽之中的影響，對喜歡作調整的人來說應該是很有吸引力的。

對戰模式

這是可以和朋友進行對戰的模式，不過這並不是直接在賽場上對決，而是在模擬模式之中養出了自己的車體之後儲存在記憶卡之上，然後讓兩者之間競賽以分出高下的模式。最多可以讓四個人同時參賽，因此應該也可以看到相當激烈的比賽。



マルチレーシングチャンピオンシップ

MULTI RACING CHAMPIONSHIP

衛星賽車

- ●發售日期　1997／夏預定
- ●日幣定價　¥9800
- ●對應週邊　記憶卡
- ●製造廠商　想像者
- ●遊戲容量　64M
- ●遊戲類別　RAC
- ●遊戲人數　1—2人

在具有分歧的賽車場上找出屬於自己的路線

目前的開發工作正在順利進行之中，其中最主要的概念是在一場比賽之中會有許多分歧點的出現，玩者可以自行決定要選擇走那一條路線。不過在各路線上有時也會出現像是泥土地或者是雪地等的惡劣路況，想要得勝的話就要具備能夠在任何的路況下都能夠稱霸的技巧才行。



◀在畫面上出現了表示前方有分歧的標誌。



▲遵照著左轉的標誌，輕踩煞車而轉過彎道。



▲在通過了分歧點之後忽然發現眼前是一片銀色的世界。為了預防這種情況遊戲的時候要多注意駕駛的安定性。



分歧標誌

在比賽的時候如果出現了像左邊一樣的標誌的話就表示已經接近了要分歧的地方了。這個標誌為了要方便玩者因應所以都會擺在離分歧點還有一段距離的地方。



▲在野地之後開上了市街地，因為路面變窄了所以更要求駕駛的精確性。

在賽場上看到分歧點的時候如果只會憑自己的心情去選擇路線的話那麼將是很難獲勝的。在每一個分歧上都會有其自己強烈的特色，因此有必要在比賽之前就將車體予以適當的調整，然後選擇適合自己現在裝備的路程去跑。

勝利女神究竟會對那一條路線微笑呢？



穿越瀑布的遂道



◀瀑布的路段看起來相當漂亮，不過要注意地上會因為水花的關係而變得很滑。

在泥土路上的疾走



◀會揚起陣陣砂塵的泥土路，如果下雨的話車道就會變成一片濕泥。

在雪地上進行的白熱競爭



◀在只要一失控就會造成撞車的雪地上一定要小心地駕駛。

在分歧時的兩個要點

在看到左下的全體賽程圖的時候就應該發現到整個路線的情況是相當複雜。不過，在分歧之前是一定會出現底下的那種分歧標誌的。

全體賽程



標誌



除了晴朗的天氣外雨天也要比賽，具有各種天候

在這裡面應用了６４的時鐘機能，讓遊戲中的時間產生變化。在右邊的畫面上可以看到白天和傍晚，此外還可以表現出晚上等一天中時間的變化。此外，預定上還有在晴、雨、雪等不同狀況下進行的比賽。這些天候的變化將會對路況造成很大的影響，因此要先針對可能的天氣對車體做出適當的調整，並決定在比賽時所要使用的駕車方法。



▲這是晴天時中午的野地線上，在山和森林的表現上很棒。



▼傍晚時分的野外場地，似乎可以聽到比賽時的 BGM。

反應真實的想像力和技術力

在這個遊戲之中除了正規的路面有時也會在一般道路以外的地方行駛。另外還配合上了對各種天候下對輪胎磨擦影響的即時演算，反映在遊戲之中，因此將可以直接在遊戲之中感覺到天氣和路面等因素的影響，並配合上畫面上的寫實表現。這些成果該歸功於設計人員對N64的了解以及豐富的想像力吧。



▲在晚上比賽時應該也可以裝備上遠光燈或者是霧燈吧？



▲在雪地上比賽轉彎時還可以看到冒汽，感覺完全不同。

競逐順位～ＧＰ賽模式

在各舞台上預計會出現十到二十台不等的其他參賽車輛，在此要和他們競逐賽場中的名次。比賽時要在時間之內跑完整個賽場五周，並在這段時間內儘量超前其他人的車子才行，可以嘗到和其他車輛比賽的樂趣。

創造最佳記錄～計時模式

在這個模式之下玩者要試著創造出單圈或者是全程的最佳記錄。在此時不會有一般車輛加入而是要和創下最佳記錄時的車影一起跑，目的是要創新自己的最佳記錄。

比出真正的速度～V·S賽

這是由兩個玩者同時在一個賽場上跑五圈的對戰模式。基本上是將畫面分成上下兩半來進行的，只要有一分跑完了第五圈的時候遊戲就中止了。在此模式下的特徵之一是可以事先決定路線的分歧部份。

▼要跳過河流，落地的地方是座木橋。



▼在紅色車子後可以看到不知要跳往何方的車子。



▼在橋上彈了起來之後轉上泥土路，衝擊感也傳達了出來。





ブレードアンドバレル

BLADE & BARREL

雷霆直昇機

●發售日期　年內發售預定
●日幣定價　未定
●對應週邊　記憶卡
●製造廠商　KEMCO
●遊戲容量　未定
●遊戲類別　STG
●遊戲人數　1—4人

有3種遊戲模式可以玩!!

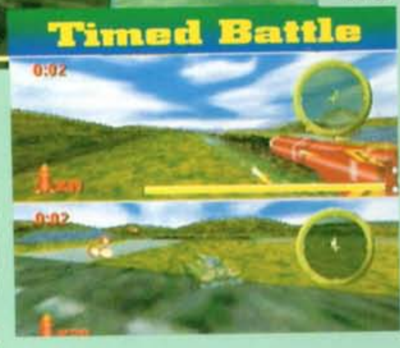
西元2422年。邊境的行星發生大規模的叛亂活動。宇宙警備隊馬上派遣部隊趕過去，結果要去討伐的人反被打得逃回來。在此時身為傭兵派遣公司「COSMIC BLADE」的一部隊長接獲出動命令。但是，無法全部靠友機的幫助。一向獨來獨往孤軍奮戰的你，勝利女神會總是對你微笑嗎？就是在這種氣氛的故事情節中，展開完成任務型的探索模式遊戲。對戰用的BATTLE模式是此款遊戲不能缺少的。事實上，還加入了一個新的模式。名為TIMED BATTLE的模式，是在3分鐘的限制時間內來享受對戰的樂趣。更增加遊戲的娛樂度與刺激度。還有，「BLADE」是移動如刀鋒般的螺旋槳，「BARREL」是指砲身如大桶子般的意思。



▲變化多端的舞台──破關吧！



◀最多可達4人的對戰樂趣無窮，時間無限制的殊死戰。



▶3分左右的時間內，危機意識下集中精神勝負。

探索模式的流程解析

探索模式是每次給你一個任務，將每關登場的頭目作為目標擊毀。在你被敵人包圍四面楚歌的危急情況下，要活用被破壞的敵人殘餘的道具，破除萬難，達成任務。就這樣如一匹狠般驍勇善戰，並祈禱幸運站在你這邊！

① 打倒小嘍囉


▶畫面右上的雷達區域內出現敵人。擊落它吧！

② 頭目出現！


▶擊倒一定數量敵人後，畫面左上的數字變100%，頭目就出現。

③ 打倒後任務完成



▶擊墜頭目的話就破關了。然後再往下一個戰鬥舞台飛去吧！

確保道具狀況

強化零件

打倒敵人後爆炸會剩下強化零件。拿走這些可以強化主要武器。有時候還可以獲得飛彈。但是如果不在一定時間內拿走這些東西，零件就會消失。



修復區

根據記錄，被破壞後會出現綠色的回復場所。在這個區域內移動自機，機體所受的損害就會逐漸恢復。





ワイルドチヨッパース

WILD CHOPPERS

野蠻直昇機

●發售日期　1997／5／30
●日幣定價　￥9800
●對應週邊　記憶卡
●製造廠商　塞塔
●遊戲容量　64M
●遊戲類別　STG
●遊戲人數　1人

緊急命令！　破壞軍事恐怖份子「紅蓮之牙」！

這個『WILD　CHOPPERS』是操作戰鬥直昇機打倒敵人的3D・STG。玩家可以從8架戰鬥直昇機中選擇適合自機，達成在每個舞台所安排的任務。與恐怖份子殊死決戰的時刻就要到來!!



▶3D搖桿彷彿就是專為了讓直昇機做更真實地移動感。

◀視覺是3D的，玩起來的感覺是2D的，攻擊命中的判定很快就會知道了。



「WILD CHOPPERS」是？

近年，在國家之間越來越多大規模的恐怖活動，組成國際性的特殊部隊就是非常必要的了。在此時，以能執行各種各樣任務的直昇機為中心的「第一對恐怖份子特殊術機動部隊」創立了。他們因為經常有激烈的戰鬥，才開始被稱作「粗暴絞肉機」。





直昇機最大的特色就是連戰鬥機都沒有的盤旋能力。（除了垂直起降型的戰鬥機有盤旋能力）。在空中靜止在一點僅作方向的轉換，進行攻擊。用「全向方位」操控這樣呈現的直昇機操縱感覺，再現3D射擊遊戲的豪華感。本篇將對遊戲中重要的操作系統與武器介紹。

這個遊戲的基本操作，是N64第一次的全向方位操作。也就是十字鍵與3D搖桿同時操作。用十字鍵來對直昇機做8方向的移動，用3D搖桿變換直昇機本身的方向。將這兩個介面操作地越熟練，越能享受自在的操作感。一起期待這全新感受操作感的遊戲吧。

橫移動



按十字鍵橫的方向，就能不改變方向只作左右的橫向移動。（滑動式移動）配合搖桿做更拿手的攻擊。

急迴轉



用十字鍵與搖桿反方向輸入指令就能急迴轉。在緊急時可做為迴避手段。在敵陣中穿梭，攻擊防禦兩種都好用。

盤旋



用十字鍵就能作出在空中靜止的盤旋狀態。在這狀態下用搖桿來轉換方向。地上攻擊也非常合適。

前後進



用十字鍵上下鍵來做機體方向不變但可以前後移動的進行。配合搖桿來作後退邊進行攻擊都是可能的。



トップギア・ラリー

TOPGEAR RALLY

頂尖拉力賽

●發售日期　未定
●日幣定價　未定
●對應週邊　未定
●製造廠商　KEMCO
●遊戲容量　未定
●遊戲類別　RAC
●遊戲人數　1—2人

目標是追求盡量接近真實的駕駛感

現在已經可以知道這款拉利賽車遊戲所使用的3D多邊形遊戲畫面的樣子了。在車體的動態和美麗背景上的表現令人印象深刻，使用3D搖桿所達到的操縱感也是根據對實際操作駕車的動作而來的，以達到接近實際的感覺為目標。目前雖然只能看到一台車的畫面，但在計畫之中是要讓十台以上的車子出場的。



▶在背景的部份可以說是已經完成了，在車體的表現方面也正在做更精細部份的處理，要讓車子能夠更加圓滑地行走。



▶▼在惡劣的路面上行走的時候會因為路面的凹凸等而使車體彈跳起來。在懸吊系統的表現上也是有一番處理的功夫。



▼在比賽的時候不只有白天而已，有時也有晚上的賽程。在視野上就受到影響了。

▼在行走時打開大燈的鏡頭，不過這個部份還在調整之中。



▲有時也會因為天氣的關係而變成在雪地之上行走，當然此時的操縱感也會不一樣吧。







注意懸吊系統的動態

實現在公路上高速行走的拉力世界

在路線上是以拉力車賽為樣本，一共準備了四個場地。在諸如地形的高低差以及路面的狀態變化上面都做得要比以往的賽車遊戲要來得好，將真實的情況予以再次呈現。



▶因為是在公路上所進行的比賽，因此也有可能遇到橋梁。

▼在同一場賽車之中也有可能從泥土路一直開到這樣的正規道路之上。





▲也會有這樣的急上坡，不止是景觀而以，也會影響到車子的前進。

可以自行設計車子上所要使用的塗裝

在這個遊戲中所具有的機能之一是可以自己設計車子所要使用的塗裝。可以以自己的喜好對車子進行塗裝，並且在在車體上增加各種圖樣以及名稱等等的變化。



◀可以在車身上加上許多的標記。

▼在車上可以看到隊徽和其他各式各樣的塗裝。





▲也可以像這樣同時在車身上塗上兩個色調做底。



スーパーロボットスピリッツ

超級機器人鬥魂

●發售日期　年內發售預定
●日幣定價　未定
●對應週邊　未定
●製造廠商　帕布雷斯特
●遊戲容量　未定
●遊戲類別　ACT
●遊戲人數　1—2人

灼熱的正義…這就是「機械人鬥魂」!!

這是由發售機械人大戰系列的帕布雷斯特公司所出版的3D對戰格鬥遊戲。玩者所熟悉的這些機械人將以3D多邊形的面貌出現，並在遊戲中活躍，展開灼熱的死鬥。當然，超級機械人的最大魅力之一的「必殺技」也將會以大迫力的方式呈現，在遊戲的背景音樂方面所使用的也是當時的主題曲，是個巨大機械人愛好者所不能夠放過的遊戲。當然，在遊戲之中也會分為地上和空中戰兩個階段的戰鬥舞台，是個嶄新的系統，因此就算是對巨大機械人沒有什麼興趣的人也是可以當做一般的格鬥遊戲來玩的。雖然在預定上會有十台機體登場，不過目前手上所能掌握到的資料只要到第六台機體為止。



閃光鋼彈

在「機動武鬥傳G鋼彈」中登場，裝備有可以讓機體重現駕駛員的動作的「機動傳導系統」，使用的必殺技「爆熱指」威力極為強大，還可以使用高負荷模式來將情勢一舉逆轉。



斷空我

駕駛員：忍、沙羅、亮、雅人在「超獸機神斷空牙」之中登場。雖然在機動力方面有所不足，但強力的武器以及裝甲彌補了這方面的缺失。武器中尤其以「斷空劍」和「斷空砲」兩者的威力最為驚人。



達拜因

駕駛員：修・薩馬
在「聖戰士達拜因」中登場。最大的特性是高速而敏捷，善於空中戰的一擊離脫戰法。在動畫中還有出現過因光流的暴走而產生的機體巨大化現象。



波羅帝斯V

駕駛員：剛健一等五名
在「超電磁機器波羅特斯V」中登場。是使用五台機器合体的巨大機械人。機體上載有如「超電磁陀螺」、「波羅帝斯火箭」等等各式各樣的武器。



瓦卡奇利亞

駕駛員：吉羅・阿莫斯
在「戰鬥機械」中登場。操作者是無視於「任何犯罪的追補只能在三日內」的規則而執拗地追蹤著殺父仇人的吉羅。善長的攻擊方式是在抓住了對方機體後施展的投擲技。





新的戰士－「R－1」

駕駛員：琉謝・達特



在PS用軟體上所發售「新機械人大戰」中登場。在目前所公佈的資料上是唯一原創性的機體，在格鬥戰和射擊戰兩方面都有不錯的性能，就算是駕駛員的技術稍差還是能有不錯的戰力。雖然有必殺技「T-LINK拳」但為什麼能夠使用仍然是謎。



ゴールデンアイ007

GOLDEN EYE007

007黃金眼

- ●發售日期　年內發售預定
- ●日幣定價　未定
- ●對應週邊　未定
- ●製造廠商　任天堂
- ●遊戲容量　未定
- ●遊戲類別　ACT
- ●遊戲人數　1人

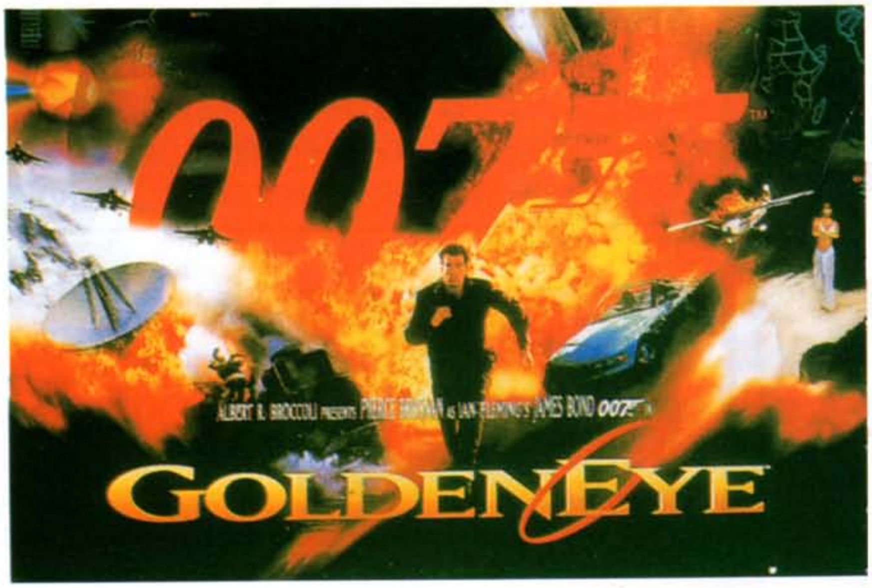
潛入以3D圖像構成的空間中

阻止核兵器所帶來的陰謀

007所被賦予的任務，是阻止俄羅斯軍的渥爾摩夫將軍透過反叛軍獲得宇宙兵器的計劃。以俄羅斯軍的神經瓦斯工廠、宇宙兵器基地、紅場、古巴的發信基地等等為主要舞台。另外，在電影中幾乎不常出現的驅逐艦裡與古巴的密林，也是在遊戲中的重要場面。開發小組也是不停的忙著與製片公司聯繫以作出更好的作品內容。

徹底的追求真實感

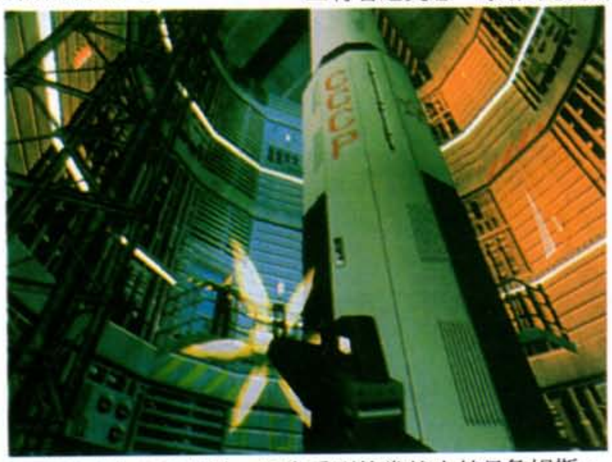
即使是被稱為無敵的詹姆斯・龐德也是人。在遊戲中，角色也有著真實性，當然不可能簡單的就回復體力，或是一次裝備數種的武器。也就是說，能夠體驗逼真的間諜行動囉。另外，活用3D搖桿的操作性當然是不能放過的重點。能朝360度所有的方向射擊，自由的蹲下，也能夠攀登梯子。另外，也能用3D搖桿來改變走路的速度。在不被敵人發現的狀況下穿越嚴密的警戒網時，這可是相當有用的。



▲有看過史恩・康那萊扮演初代龐德的人都已經一把年紀了…。



▶平常的動作場面。應該是在被捉到KGB之後由設施逃出的場面吧。



▲有魄力的3D視點。玩家看到的當然也就是詹姆斯・龐德所看到的。



▲提起在「黃金眼」故事中聳立的火箭，就會想到俄羅斯軍的核兵器ICBM彈道飛彈。

在全篇以完全活用的3D圖像構築出的舞台中戰鬥。圖形的描繪速度，美麗的貼圖等等，在N64上構成了有速度感的動作射擊片。當然提到了007就一定會有美女陪伴，到底3D圖像美女的登場還是頗令人在意的吧。



▲敵人的表情也漂亮的重現。



▶壓卷的快速捲動效果。



カメレオン・ツイスト

CHAMELEON

蜥蜴超人

●發售日期　1997／11月預定
●日幣定價　¥9800
●對應週邊　未定
●製造廠商　日本系統
●遊戲容量　未定
●遊戲類別　ACT
●遊戲人數　1—4人

伸著長～長的舌頭像前進！



▲▶好～痛！幹什麼啦～真是的！這個長相奇怪的機器人到底是何方神聖～。

邊吐著舌頭邊移動來打倒敵人，怎麼看都令人想發笑的主人公－變色龍君。在這次的照片裡，有著ＳＦ般的舞台，也有拼圖般粉彩的舞台嗎？而且還會被敵人用像槌子般的東西撲通撲通的打……。痛死了！嗯～，還是要快點移動變色龍君來進行反擊才是呢。

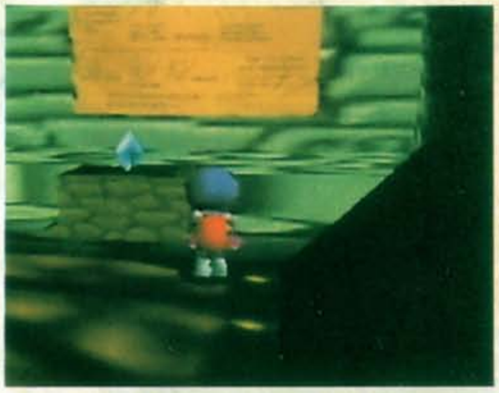


▲又跳又跑的，十分的具有越動感。



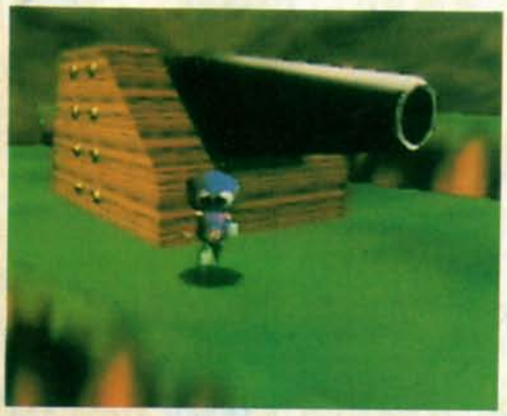


▲預定在對戰的時候會使用容易分辨的顏色來區分玩家。



▲在水晶的後面好像畫著什麼。這是以解謎為主的嗎？真像是RPG。





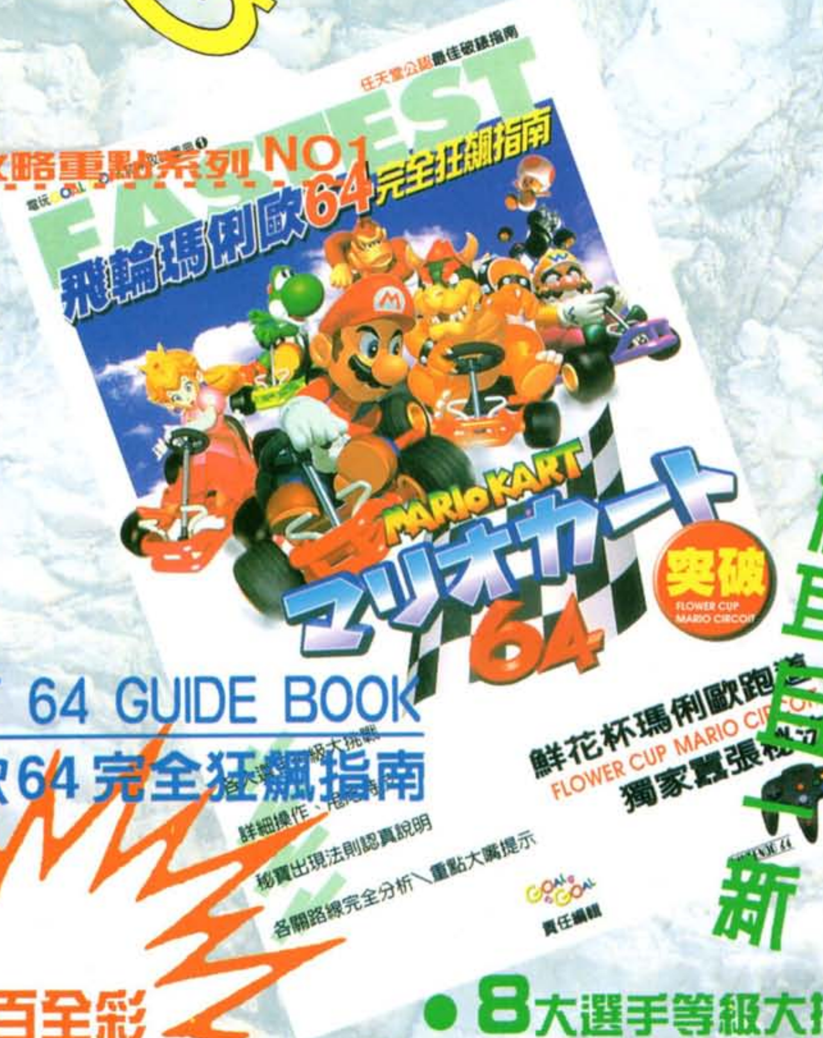
▲每個舞台都有其特徵。這個是討厭的敵人的代表，大砲。



▲喂喂。只是要渡過獨木橋而已…。真是個要求動作的舞台哪。

搞攻略 GOAL有一套

GOAL
GOAL發燒攻略重點系列 NO1



飆得令你耳目一新

MARIO KART 64 GUIDE BOOK

飛輪瑪俐歐64完全狂飆指南

全書百分百全彩
100% COLOR

公道建議價／NT220元

- 8大選手等級大挑戰
- 基本操作／上乘飆法／甩尾特技
- 秘寶出現法則完全說明
- 各關路線分析／重點關鍵徹底指導

鮮花杯瑪俐歐跑道
FLOWER CUP MARIO CIRCUIT
獨家囂張秘法！

NEW GAME 100% 新作完全 CATALOG 超級目錄

電玩GOAL編輯

從馬上就會在店家貨架上看到的，到目前僅定出開發名稱的遊戲作品，任天堂６４的軟體大全集。看看這些令人躍躍欲試的遊戲，可以想像一下未來６４的美夢世界，你也一起來吧！

超級瑪俐歐RPG2（暫定） RPG



●畫面是ＳＦＣ版。

●軟體商	任天堂
●發售日	98年預定

受到相當多讀者關切的超級ＲＰＧ續篇作品。目前所知的是將開發在６４ＤＤ上。專屬製作小組正卯足全力中，請耐心等待。

地球冒險３（暫定） RPG



●軟體商	任天堂
●發售日	97年末預定

可以說是這個月任天堂６４的新話題的作品。這個遊戲中會出現許多獨一無二的角色。它將與眾所期待的６４ＤＤ同時發售。

魔法聖紀（暫定） RPG



●軟體商	想像者
●發售日	夏天預定

以中世紀歐洲為舞台，在精靈與三名少年少女身上展開的角色扮演幻想遊戲。到底會出現什麼樣的魔法戰鬥令人期待。

薩爾達傳說64（暫定） RPG



●軟體商	任天堂
●發售日	秋天預定

這也是Ｎ６４上預備絕地大反攻，任天堂寄與厚望，玩家期待的大作。不在６４ＤＤ上發行仍以卡帶在秋天發行。以後會再出６４ＤＤ版嗎？

創造主（暫定） ACT



●軟體商	任天堂
●發售日	未定

所謂的ＣＲＥＡＴＯＲ並非指現在頗受歡迎的服裝時尚工作者。你將扮演創造主造出各種生物（推論）。不知也是在６４ＤＤ上嗎？

巔峰戰士（暫定） ACT



●軟體商	任天堂
●發售日	未定

總之應該是個爬山遊戲沒錯吧？（推論）舞台不是山岳就是建築物（推論）由陸空大追擊的ＤＭＡ設計製作中。快點作好吧！

超級大金剛（暫定） ACT



●畫面是ＳＦＣ版。

●軟體商	任天堂
●發售日	98年

英國雷亞公司所發行超人氣軟體第四彈。看起來是跟「耀西大冒險」一樣的２．５Ｄ作品。目標鎖定Ｎ６４的最高畫質表現！

耀西大冒險64 ACT



●軟體商	任天堂
●發售日	夏天預定

彩色蠟筆畫出般的亮麗畫面，可愛的「耀西大冒險」要以２．５Ｄ登場了。首先是作工精細的圖片，還有多彩的動作都是有趣的部份喲！

怪力女傑 ACT



●軟體商　艾尼克斯
●發售日　春天預定

跟著『Ｊ２』之後，艾尼克斯的第２彈。有正義的熱血叔叔康貝爾博士與金屬機器人瑪莉娜的多關卡的懲惡動作遊戲。

機器人鬥魂 ACT



●軟體商　帕布雷斯特
●發售日　97年內

會出現各種奇型怪狀的機械，如坦克車等等的超級機器人們的３Ｄ對戰格鬥遊戲。以最強機器人寶座為目標奮戰吧！駕駛員就是你！

３Ｄ格鬥（暫定） ACT



●軟體商　印象工程
●發售日　97年夏

印象工程第一次挑戰３Ｄ擬真格鬥遊戲。登場角色是些什麼呢？３Ｄ搖桿指令會怎樣呢？全部都還是一團謎題，開發進行中。



中世紀格鬥 ACT



●軟體商　遊戲銀行
●發售日　春天預定

「四人漫遊之旅」。值得推薦可四人同時玩，有「在遊戲中旅行」的全新感受作品。四個勇者在中世紀世界破敵前進的ＤＯＯＭ型遊戲。

大盜五右衛門５ ACT



●軟體商　科拿米
●發售日　春天預定

屬於大家的五右衛門、愉快的五右衛門、五右衛門、五右衛門！以立體繪圖的樣子在Ｎ６４上登場了。可供２人同時玩可愛的動作遊戲。

英雄戰隊 ACT



●軟體商　哈德森
●發售日　５月左右

Ｎ６４第一個對戰格鬥遊戲。人物設計由雨宮慶太擔任。對戰般的感覺與虛擬遊戲的系統，會為對戰格鬥遊戲立下新的里程碑嗎？

轟炸超人64 ACT



●畫面是ＳＦＣ版。

●軟體商　哈德森
●發售日　未定

轟炸超人可說是哈德森的代表作品。現在哈德森仍加足馬力開發中。以銷售量來說，稱為遊戲軟體的一大名作，可說是當之無愧。

不可能的任務 ACT



●軟體商　巴克因影視
●發售日　春天預定

從電視影集的虎膽妙算到電影上回歸原名的不可能的任務，是跨越世代的名作。玩家將扮演主角伊尚・漢特，挑戰種種謎題。

變色龍小子 ACT



●軟體商　日本系統補給
●發售日　11月預定

用長長的舌頭攻擊敵人四處移動的異色動作遊戲。加入動作性也有解謎的部份。也能進行四人同時熱戰的模式。

飛龍之拳 ACT


▲初公開的立體繪製角色。

●軟體商 文化頭腦
●發售日 未定

在Ｎ６４上想玩格鬥遊戲的人注意了！其實這樣想的人應該不少。在電玩展會場上備受矚目的立體３Ｄ遊戲，是個已有知名度的系列作。

鬥魂炎導～Brave Spirits～ ACT



●軟體商 哈德森
●發售日 97年內

在完全立體繪圖的場地中，新日本的摔角選手們展開熱血戰鬥。長州、藤波、橋本、蝶野等選手在擂台點燃戰火，比賽的鐘聲就快響了！

金田一少年事件簿（暫定） AVG



●軟體商 哈德森
●發售日 未定

由漫畫到電視、電影一路長紅的『金田一少年事件簿』要在Ｎ６４上登場了！以主角金田一為中心一步步向懸案前進的推理遊戲。

小白獅王 AVG


●畫面是印象繪圖。

●軟體商 任天堂
●發售日 98年春

向卡帶的容量挑戰！Ｎ６４最大的１２８Ｍ。不輸『瑪俐歐６４』的超期待超大作動作遊戲！親愛的宮本茂、手塚真先生快快加油吧！

模擬城市（暫定） SLG



●畫面是ＰＣ版的。

●軟體商 未定
●發售日 未定

模擬遊戲中一等的歷史性名作。開拓土地、開發街道，完全由自己一手創造的城市。已決定開發在６４ＤＤ，至於軟體商還是秘密哦！

超時空要塞馬克羅斯 SLG



●軟體商 多米
●發售日 夏

以非常受歡迎的電視動畫「超時空要塞」為基礎的原創故事作品。乘坐著能３段變形的戰機，迎擊敵人的飛行模擬遊戲。

聖火降魔錄64（暫定） SLG


●畫面是ＳＦＣ版。

●軟體商 任天堂
●發售日 未定

讓各位久等了！以前的名作又可重見天日了。在６４版中舞台設定的極限可能令人期待的部份。它可說是模擬角色扮演遊戲的先驅。

包心菜寶寶 SLG



●軟體商 任天堂
●發售日 98年

構思５年，製做１年，很像最近大受歡迎的『電子雞』型養成遊戲。製作者為系井先生、岩田先生。目的在養育奇妙的生物。

狂飆機車賽 RCG



●軟體商 日本系統補給
●發售日 11月預定

在自機被拉進加入飛行生物騎兵隊後，展開一連串的戰鬥賽車遊戲。與其說是正統的賽車遊戲，不如說是動作性相當濃厚。

星際大戰 STG



●軟體商 任天堂
●發售日 6月左右

只是玩美國版就發現是個有動作有賽車有射擊的遊戲，在結構上十分有特色的遊戲。配合電影重新上映而推出的遊戲。

００７　黃金眼　STG



●軟體商　任天堂
●發售日　未定

它是在美國４月發售的動作射擊遊戲。在日本的發售日則未定。在這種已有在他地發售的情形下，令人擔心可能不會出了？！

陸空大追擊　STG



●軟體商　任天堂
●發售日　未定

對抗吞食人肉的外星怪物，保衛地球！在外星人電影大行其道的現在，這個遊戲可以享受另一種樂趣。DMA設計製作中。

恐龍獵人　STG



●軟體商　阿克雷姆日本
●發售日　３月28日

操縱野生兒德洛克在３Ｄ繪製的原野上開戰的動作射擊遊戲。超華麗的背景畫面，以充滿迫力的武器衝入敵陣吧！

雷霆直升機　STG



●軟體商　肯姆寇
●發售日　５月預定

直升機ＶＳ坦克車的異色３Ｄ戰鬥動作遊戲。屬於執行種種任務的過關模式，４人對戰或計時競速模式一應俱全。

野蠻直升機　STG



●軟體商　塞塔
●發售日　５月預定

８個駕乘直升機的好漢們，在心中各為著不為人知的秘密，以打倒武裝恐怖份子為目標。用６４的手把操作直升機真是有說不出的快感！

音速戰機　STG



●軟體商　VideoSystem
●發售日　５月

由製作『PilotWings』的PARADIGM與VIDEO SYSTEM合作的痛快刺激射擊遊戲。一共有１０個多彩多姿的關卡喲！

高爾夫（暫定）　SPG



●軟體商　任天堂
●發售日　未定

製作者與『瑪俐歐US　OPEN』似乎是一樣的，也就是說瑪俐歐可能也會出來了，對吧？這只有任天堂的人才知道囉！

狂熱Ｊ聯盟　SPG



●軟體商　ＥＡＶ
●發售日　３月14日

使用混合真實動作使肢體運動更華麗的技術。有動格照片與ＡＩ機能，可說是集新技術於一身之作。用３Ｄ手把更添正牌足球遊戲感受。

炸裂足球　SPG



●軟體商　想像者
●發售日　春天預定

開發出許多足球遊戲名作品的天野亮二的最新作品。執足球遊戲牛耳的天野，這一回在細部動作方面的表現不知會不會有更大突破？

實況野球４　SPG



●軟體商　科拿米
●發售日　３月14日

在棒球遊戲中享有盛名的系列新作就在Ｎ６４上。還收錄了１９９７年的開幕檔案，受歡迎的勝利模式也更添威力，十分受矚目。

超級聯盟64

SPG



●軟體商　哈德森
●發售日　97年內

完全未經美化的寫實主義就是超級聯盟的特色。由ＳＦＣ版進化到３Ｄ型式，不知玩起來會是什麼感覺？

足球64（暫定）

SPG



●軟體商　哈德森
●發售日　夏天預定

完全立體繪製的３角色在運動場上跑來跑去的足球遊戲。角色會隨著遊戲進行有動畫的喜悲表現。使玩家感情相當投入的遊戲。

64大相撲（暫定）

SPG



●軟體商　波多姆阿普
●發售日　５月

培養３Ｄ立體繪製的力士養成遊戲，挑戰真實場地的異色相撲遊戲。真實相撲比賽沒有的技巧也要練，培養出傳說中的超級力士吧！

長野奧運

SPG



●軟體商　科拿米
●發售日　12月

在圓頂場地中第一個奧林匹克運動會就要登場，用斯奇魯製的規格按鈕連打已過了多久歲月呢。終於在９８年的長野奧運要登場了！

職業麻雀極64

TAB



●軟體商　雅典娜
●發售日　春天預定

無庸置疑的，麻雀軟體中的翹楚便是這個『職業麻雀極』系列，這回要在６４上登場了！磨練你的牌技向終極麻雀士挑戰吧！

REASON（暫定）

TAB



●軟體商　想像者
●發售日　夏天預定

測驗你的智慧推理能力的偵探類遊戲。由於有劇本演進系統，１個人玩也會有每次都不同的樂趣。４人玩也可以！

麻將（暫定）

TAB



●軟體商　想像者
●發售日　春天預定

在運動遊戲方面頗受好評的印象工程，這次要進軍麻雀遊戲？會是怎樣感覺的麻將遊戲呢？或許會為麻將遊戲注入新生命哦！

森田將棋64

TAB

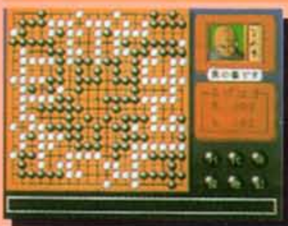


●軟體商　塞塔
●發售日　５月

由樹塔所開發具有通信連接機能的第一砲作品。由對戰到段位檢定讓將棋迷們會直呼過癮的就是這個遊戲。應該會超越『羽生』吧！

超高速圍棋

TAB



●軟體商　塞塔
●發售日　４月

為任天堂６４展現功力的超高速思考的圍棋遊戲。圍棋是世界共通語言。就算是長輩也能一起玩得很開心喲！

４人麻將

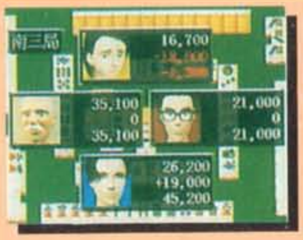
TAB



●軟體商　VideoSystem
●發售日　春天預定

麻雀遊戲真是多啊！這是怎麼回事呢？因為Ｎ６４有很不錯的運算能力直逼個人電腦的緣故。買個給爸爸當禮物吧！

麻雀64 TAB



●軟體商　光榮
●發售日　春天預定

如果能在『麻雀６４』中出現的麻雀大學順利畢業的話，從今天開始你就是如假包換的麻雀博士了。還可以接受名師個別教學哦！

F-ZERO64 RCG



●畫面是ＳＦＣ版。

●軟體商　任天堂
●發售日　98年

這個要讓賽車遊戲變成一點也不無聊的遊戲，就是這樣的Ｆ－ＺＥＲＯ。也讓玩家們滿心期待，宮田先生加油吧！

卡比之星 RCG



●軟體商　任天堂
●發售日　夏

在遊戲界正統派偶像會一一登場。乘坐著夢幻般的船在３Ｄ創造的世界中四處旅行。非常有遊樂園的歡樂氣氛！

衛星賽車 RCG



●軟體商　想像者
●發售日　6月

印象工程與元氣的第二彈！有分歧的賽程，跑起來全然不同感受的８台機器一進前進！依照場地的特性選擇座騎方為上策哦！

終極賽車 RCG



●軟體商　塞塔
●發售日　夏

隊伍監控系統、４人對戰等等，加入了許多新的功能。但是魔鬼般的真實比賽體驗訴求，使超正統的賽車遊戲也令人垂涎。

休曼賽車 RCG



●軟體商　休曼
●發售日　3月28日

在ＳＦＣ時代就頗受好評的休曼賽車，現在要進軍６４版了。用Ｆ－１式的車體在環行賽車道上狂飆。完全立體繪圖賽車空間。

百變天龍（暫定） RCG



●軟體商　任天堂
●發售日　未定

動作賽車遊戲的決定版登場。可以為自己打造出無論街道、荒野都能馳騁如風的獨創機器。至於詳細情形………SORRY！還是秘密哦！

圖形方塊 PZG



●軟體商　Ｔ＆Ｅ軟體
●發售日　未定

旋轉著立體方塊看準位置消掉它們。這個就是改變掉落式的的模式發展出新型以旋轉為主的方塊遊戲。４人對戰大家都會玩得很開心喲！

實戰柏青嫂 ETC



●軟體商　沙米工業
●發售日　未定

覺得柏青嫂與柏青哥是差不多的遊戲的人要好好的研究這個遊戲了！在６４的系統下會變出怎樣的柏青嫂呢？一定很有趣！

瑪俐歐畫畫64 ETC



●畫面是ＳＦＣ版。

●軟體商　任天堂
●發售日　97年末

與地球冒險、６４ＤＤ同時大軍壓境般發售的繪圖遊戲軟體。應該會支援滑鼠吧？在３Ｄ的畫布上盡情揮動你的畫筆吧！

NINTENDO 64

1997.3.14

大幅降價



64DD
薩爾達64
預定今年
強勢登場

世界第一部６４位元家用電視遊樂主機－Ｎ６４，整體硬體演出機能徹底超越現行各類型３２位元ＣＤ－ＲＯＭ主機！現在將以更便宜的價格大聲出場。未來強力新媒體週邊６４ＤＤ（DISK-DRIVE）的加入，除了使Ｎ６４遊戲樂趣倍增外，更會開啓遊樂器遊戲進入新革命．新紀元！任天堂公司正傾力開發第一款超重量級對應作品－「薩爾達傳說６４」，預定年底正式登場，敬請期待！！

任天堂溥天股份有限公司

任天堂６４！掌聲喝采不斷！一身榮耀！

N64主機・HARD



◆１９９６最優秀家電獎

榮獲美國最著名權威「ＴＩＭＥ」時代雜誌評選為當年度最優秀家電製品。美金兩百元的身價輕鬆達成百萬級電腦硬體演出能力。

◆日經新聞優秀商品獎

榮獲日本一流經濟專業報《日本經濟新聞》評選為當年度家用電視遊樂器項目最優秀商品獎殊榮。

瑪俐歐64・SOFT

◆朝日數位娛樂獎

在日本位居領導地位的《朝日新聞》舉辦的"朝日數位娛樂獎"中，獲選為當年度最受歡迎家用電視遊樂器遊戲軟體。

◆１９９６多媒體冠軍獎

勇奪日本通產省（相當於經濟部）與日本多媒體振興協會共同舉辦的「多媒體冠軍大賽」的當年度多媒體冠軍獎。

◆９６年多媒體產品郵政大臣獎

獲得日本郵政省所管轄的社團法人《多媒體產品製作聯盟》（ＡＭＤ）評選為當年度最傑出的多媒體產品，並榮獲郵政大臣親自頒獎的殊榮。



GOAL GOAL [NINTENDO 64 大全集] 獨家 Ｎ６４主機ＣＰＵ超頻＋ＲＧＢ視頻改造．限量版滑鼠墊大放送！

Nintendo 任天堂獨家公認中文版

HIGH!100%N64 HARD&SOFT WORLD!透視1997年N64美麗大未來！

[NINTENDO 64 大全集]

威猛超值價 NT.280.



熱騰騰 23款魅力新作 AND開發中新作 完全CATALOG

燒辣辣 重量級企劃
J計畫2劇情攻略
瑪俐歐64摘星120重點

N64
奇怪大問答PLUS
CPU超頻&RGB實作心法
週邊小百科
秘技大集合

64DD 發展大預測

硬綁綁 N64硬體世界大分解
64DD威力大圖鑑

強強滾發售中全作品
瑪俐歐64
飛行俱樂部64
水上摩托車
J計畫2
超空間職棒
麻雀MASTER
飛輪瑪俐歐64
星際火狐64
悸動賽車
小叮噹
實況野球4
完全收錄／用心介紹

特製超值

SPECIAL MARIO KART64 MOUSE PAD

獨家限量 BOUNS送！

飛輪瑪俐歐64實用滑鼠墊

GOAL GOAL